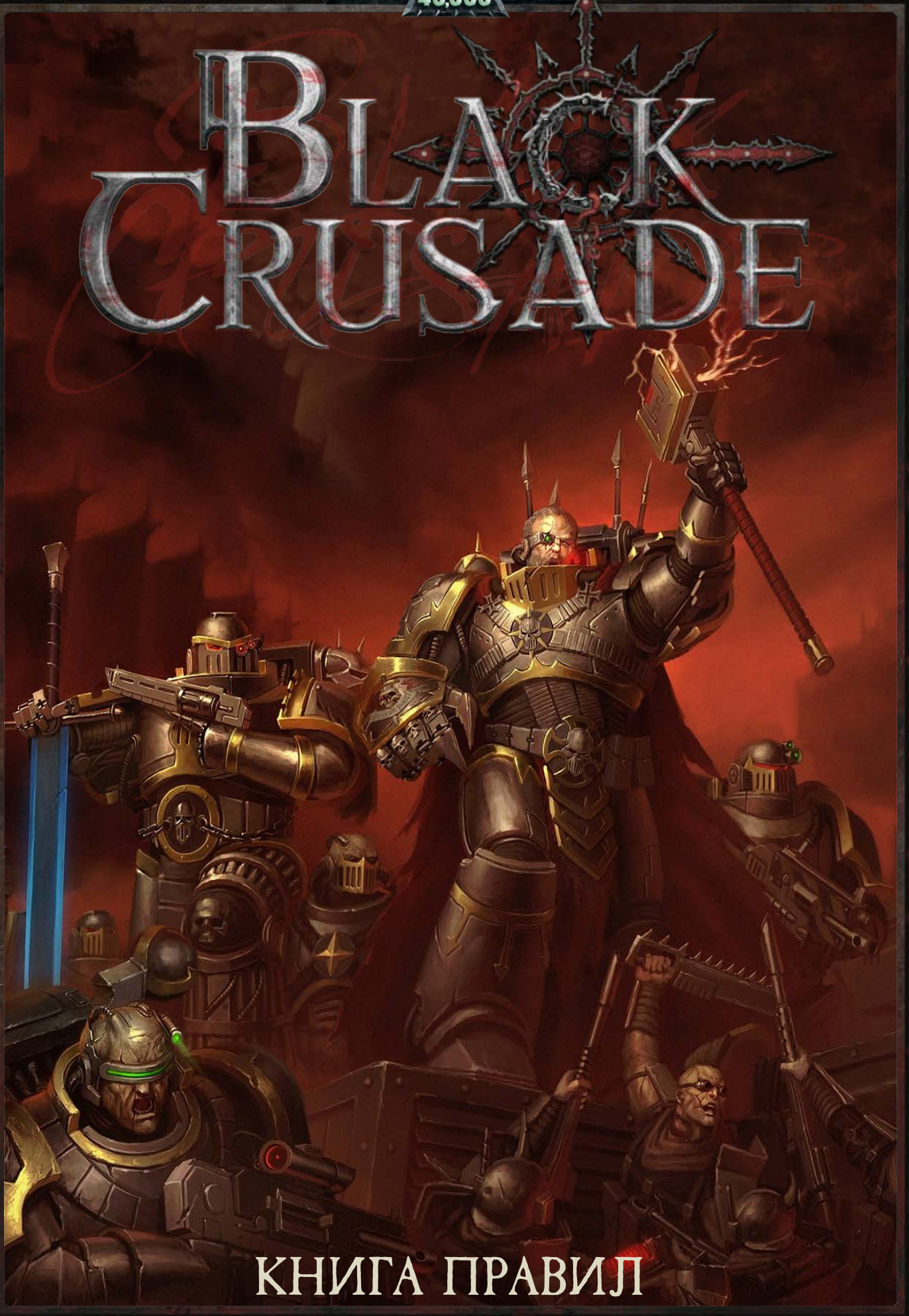
WARHAMMER 40,000

BLACK CRUSADE



КНИГА ПРАВИЛ

Хоумрул от Doomrider

ВСТУПЛЕНИЕ

Давным-давно, в 2019-м году, я как-то взялся водить кампанию по Black Crusade для своих друзей. Слово за слово, кампания понеслась, и очень быстро стали вскрываться недостатки системы, которые мы начали править хоумрулами. Сначала мы просто устно меняли на ходу что-то, что выбивалось из игры, потом начал расти текстовый файл в гугльдоках. Очень быстро в этом файле начали появляться бонусные таланты и психосилы, портированные их других игр ФФГ или придуманные нами, чтобы воплотить идеи, которые возможны по правилам сеттинга, но невозможны в текущей механике. Где-то через полгода игры я начал формировать все это в нормальный рульбук, состоящий на 90% из сухой игромеханики, с минимумом лора, чтобы скрепить это вместе, что было очень к месту для тех игроков, кто плохо читал по-английски, ввиду отсутствия нормальных переводов настоящего рульбука. Этот хоумрул рос и рос, обрастая дополнительными механиками и целыми разделами, которых в оригинале даже духу не было. По мере игровых тестов что-то усиливалось или ослаблялось, что-то менялось полностью. Хоумрул стали использовать другие группы, когда он стал разноситься из рук в руки, и их отзывы тоже повлияли на дальнейшую разработку. Я даже исполнил мечту вечного ГМа и несколько раз сам по нему играл. После лет разработки и изменений, игра в этом хоумруле лишь в общих чертах напоминает то, что сошло из-под пера разработчиков Fantasy Flight Games.

Является ли эта игра сбалансированной? Определенно нет. Я в кои-то веки старался поддерживать хоть какой-то баланс, но в этой системе все еще уйма способов сделать страшную имбу, и уйма способов как эту «имбу» разбить в пух и прах, т.к. у каждой суперсилы есть своя суперслабость. В конечном счете, цель была сделать систему, в которой можно собрать что угодно, что может существовать во вселенной Warhammer 40 000, и хотя эта цель принципиально недостижима, с каждой новой редакцией эта книга двигается чуть ближе к ней.

Хочу поблагодарить за помощь в создании этой книги хороших (и злых) людей, что помогали мне с вычиткой, редактурой, плейтестом, немного с верстской, и подкидывали много хороших и еще больше плохих идей:

Король-Чародей, Kadath, Warp Cat

Низкий поклон вам, дорогие пидары.

Напоследок, если вы хотите отблагодарить меня за проделанную работу, для вас я завел патреон:
https://www.patreon.com/Doomrider_Mezmerro

Копирайтная Хрень:

Эта книга ни в коей мере не официальна, и является полностью фанатским творчеством.
Она не предназначена для коммерческого использования и распространяется исключительно бесплатно.

40k, Adeptus Astartes, Battlefleet Gothic, Black Flame, Black Library, the Black Library logo, BL Publishing, Blood Angels, Bloodquest, Blood Bowl, the Blood Bowl logo, The Blood Bowl Spike Device, Cadian, Catachan, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Cityfight, City of the Damned, Codex, Daemonhunters, Dark Angels, Darkblade, Dark Eldar, Dark Future, Dawn of War, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar symbol devices, Epic, Eye of Terror, Fanatic, the Fanatic logo, the Fanatic II logo, Fire Warrior, the Fire Warrior logo, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, GW, GWI, the GWI logo, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Inferno, Inquisitor, the Inquisitor logo, the Inquisitor device, Inquisitor:Conspiracies, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Kroot, Lord of Change, Marauder, Mordheim, the Mordheim logo, Necromunda, Necromunda stencil logo, Necromunda Plate logo, Necron, Nurgle, the Nurgle logo, Ork, Ork skull devices, Sisters of Battle, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Space Hulk, Space Marine, Space Marine chapters, Space Marine chapter logos, Talisman, Tau, the Tau caste designations, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tyranid, Tyrannid, Tzeentch, the Tzeentch logo, Ultramarines, Warhammer, Warhammer Historical, Warhammer Online, Warhammer 40k Device, Warhammer World logo, Warmaster, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Blood Bowl game, the Warhammer world, the Talisaman world, and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2022, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

СОДЕРЖАНИЕ

I. Создание персонажа

Расы ..... стр. 4
Архетипы ..... стр. 5
Стремления ..... стр. 11
Опыт ..... стр. 12
Покровительство ..... стр. 12
Стартовое Снаряжение ..... стр. 12

II. Механика

Тесты ..... стр. 13
Движение ..... стр. 14
Вес и разгрузка ..... стр. 16
Бой ..... стр. 17
Инициатива ..... стр. 17
Движение ..... стр. 17
Разное ..... стр. 18
Избегание ..... стр. 18
Атака ..... стр. 18
Стрельба ..... стр. 19
Рукопашная ..... стр. 21
Борьба ..... стр. 23
Псайкана ..... стр. 23
Раны и Урон ..... стр. 24
Критические Эффекты ..... стр. 25
Лечение ..... стр. 29
Смерть ..... стр. 30
Страх ..... стр. 31
Командование ..... стр. 32
Орды ..... стр. 33

III. Прокачка

Характеристики ..... стр. 34
Навыки ..... стр. 35
Таланты ..... стр. 39
Общие ..... стр. 39
Скорость ..... стр. 40
Выживание ..... стр. 41
Медик ..... стр. 43
Арсенал ..... стр. 44
Рукопашные ..... стр. 45
Берсерк ..... стр. 49
Стрелок ..... стр. 51
Оружейник ..... стр. 53
Огнеметчик / Метание ..... стр. 54
Два Оружия ..... стр. 55
Всадник ..... стр. 56
Пилот ..... стр. 57
Лидерство ..... стр. 58
Миньоны / Смелость ..... стр. 59
Мудрец / Геносемя ..... стр. 60
Социальные ..... стр. 61
Псайкана ..... стр. 63
Пси-Стойкость ..... стр. 64
Оккультист ..... стр. 65
Механикум ..... стр. 68
Техночудеса ..... стр. 69
Трейты ..... стр. 73
Миньоны ..... стр. 76
Элитные Архетипы ..... стр. 78
Культовые Десантники ..... стр. 79
Десантники ..... стр. 83
Демонические ..... стр. 89
Культовые Мистики ..... стр. 93
Мистики ..... стр. 97
Субрасы ..... стр. 103
Механикум ..... стр. 107
Кукловоды ..... стр. 111
Культовые Бойцы ..... стр. 113
Бойцы ..... стр. 117

IV. Арсенал

Редкость и Качество ..... стр. 119
Особые Свойства Оружия ..... стр. 121
Стрелковое оружие ..... стр. 122
Огнестрельное ..... стр. 122
Болт Оружие ..... стр. 126
Лаз Оружие ..... стр. 127
Плазменное Оружие ..... стр. 129
Мельта Оружие ..... стр. 130
Огнеметы ..... стр. 130
Пусковые Установки ..... стр. 131
Гранаты ..... стр. 132
Оружие Механикум ..... стр. 133
Экзотическое Оружие ..... стр. 135
Примитивное Оружие ..... стр. 138
Модификация ..... стр. 139
Боеприпасы ..... стр. 140
Рукопашное оружие ..... стр. 142
Обычное ..... стр. 143
Экзотическое ..... стр. 147
Щиты ..... стр. 150
Модификация ..... стр. 151
Броня ..... стр. 152
Модификация ..... стр. 154
Силовая Броня ..... стр. 155
Системы ..... стр. 157
Силовые щиты ..... стр. 159
Снаряжение ..... стр. 161
Разгрузка ..... стр. 161
Головное ..... стр. 162
Мобильность ..... стр. 163
Разное ..... стр. 164
Мистическое ..... стр. 165
Инструменты ..... стр. 168
Обыденные ..... стр. 168
Наборы Инструментов ..... стр. 169
Продвинутые ..... стр. 170
Расходники ..... стр. 171
Мистические ..... стр. 172
Бионика и Кибернетика ..... стр. 173
Бионика ..... стр. 173
Кибернетика ..... стр. 175
Кибернетика Механикум ..... стр. 176
Мехадендриты ..... стр. 177
Кибернетика Скитарии ..... стр. 179
Химия ..... стр. 181
Медикаменты ..... стр. 181
Наркотики ..... стр. 181
Эликсиры ..... стр. 183
Яды ..... стр. 184
Оружие Наследия ..... стр. 186
Демоническое Оружие ..... стр. 189
Создание Демонического Оружия ..... стр. 191
Руническое Оружие ..... стр. 192

V. Псайкана

Механика ..... стр. 193
Пути Силы ..... стр. 194
Феномены и Прорывы ..... стр. 195
Психосилы ..... стр. 196
Колдовство ..... стр. 197
Демонология ..... стр. 203
Высшее Колдовство ..... стр. 205
Фундаментальные Дисциплины ..... стр. 207
Телекинез ..... стр. 207
Телепатия ..... стр. 213
Прорицание ..... стр. 219
Биомантия ..... стр. 225
Пиромантия ..... стр. 231
Божественные Дисциплины ..... стр. 237
Слаанеш ..... стр. 237
Нургл ..... стр. 240
Тзинч ..... стр. 243
Редкие Дисциплины ..... стр. 247
Хрономантия ..... стр. 247
Криомантия ..... стр. 249
Техномантия ..... стр. 251
Геомантия ..... стр. 253
Фульминация ..... стр. 255
Либрариум ..... стр. 257
Магия Крови ..... стр. 259
Ритуалы ..... стр. 261
Отвращение Варпа ..... стр. 261
Формы Призыва ..... стр. 262
Ритуалы Призыва ..... стр. 263
Ритуальные Круги ..... стр. 269
Ритуалы Экзорцизма ..... стр. 271
Проклятья ..... стр. 273
Прочие Ритуалы ..... стр. 277
Рунические Вязи ..... стр. 285
Энунция ..... стр. 286

VI. Бесчестие и Порча

Бесчестие ..... стр. 287
Очки Бесчестия ..... стр. 288
Порча ..... стр. 289
Мутации ..... стр. 290
Дары Слаанеш ..... стр. 303
Дары Нургла ..... стр. 305
Дары Кхорна ..... стр. 307
Дары Тзинча ..... стр. 309
Проклятье и Возвышение ..... стр. 311
Отродье Хаоса ..... стр. 311
Демон-Принц ..... стр. 312
Вечный ..... стр. 315
Альфа-Плюс ..... стр. 315
Фабрикатор-Лорд ..... стр. 316

VII. Машины

Машины ..... стр. 317
Действия экипажа ..... стр. 319
Критические эффекты ..... стр. 320
Трейты машин ..... стр. 323
Машины Гвардии ..... стр. 325
Машины Легионов ..... стр. 355
Машины Механикум ..... стр. 385
Демонические Машины ..... стр. 391

VIII. Прочее

Крафт ..... стр. 397
Болезни ..... стр. 398
Верховой Бой ..... стр. 401
Скакуны ..... стр. 403
Байки ..... стр. 405

I. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА
РАСЫ

Человек

Эта раса отображает не обычного человека, а исключительного чемпиона Губительных Сил, выбивающегося из общей серой массы Человечества и отмеченного особой судьбой.

Обычные люди не имеют Трейтов и не получают дополнительных бросков на Характеристики при генерации.

Стартовые Характеристики:

Человек бросает 25+2d10 12 раз и отбрасывает 3 наименьших результата, после чего раскидывает оставшиеся 9 по всем Характеристикам по своему выбору, кроме Infamy и Corruption.

При генерации персонажа, человек может увеличить одну стартовую Характеристику на 5 за счет уменьшения другой на 5. Он может сделать это до 2-х раз, в том числе для той же Характеристики.

Стартовое Infamy человека – 1d5+19, Стартовое Corruption - 0.

Стартовые Навыки:

Common Lore (любые 2)
Linguistics (Low Gothic)
Trade (любое 1)

Стартовое Снаряжение:

5 элементов Разгрузки, из них 2 Good.Q и 1 Best.Q
Vox-Bead

Стартовые Трейты:

The Quick and The Dead /Быстрый И Мертвый

Персонаж получает +2 к Инициативе, может Избегать атак Орды и не получает доп. урона от Орды.

Fast Learner /Ловит на Лету

Персонаж получает на 25% больше стартового опыта и опыта за сессию.

Космодесантник

Эта раса отображает одного из Космодесантников Хаоса, будь это древний ветеран Ереси, более «свежий» предатель, или десантник, созданный бандами Хаоса, что никогда не был верен Императору.

Стартовые Характеристики:

Десантник бросает 30+2d10 11 раз и отбрасывает 2 наименьших результата, после чего раскидывает оставшиеся 9 по всем Характеристикам по своему выбору, кроме Infamy и Corruption.

Стартовое Infamy космодесантника – 1d5+19, Стартовое Corruption - 0.

Стартовые Навыки:

Athletics
Awareness
Common Lore (War)
Dodge
For. Lore (Astartes, Horus Heresy and Long War)
Linguistics (Low Gothic)
Navigate (Surface)
Operate (Surface)
Parry

Стартовые Таланты:

Ambidextrous
Bulging Biceps
Legion Weapon Training
Heightened Senses (Hearing, Sight)
Jaded
Nerves of Steel
Quick Draw
Resistance (Cold, Heat, Poisons)
Unarmed Warrior

Стартовое Снаряжение:

Power Armour Mk II-VII
L. Bolter *или* **L. Bolt Pistol**
L. Combat Knife

Стартовые Трейты:

Amphibious
Size (1)
Unnatural Strength (4)
Unnatural Toughness (4)

Геносемя:

Некоторые органы космодесантника дают ему особые способности, что не отображены стартовыми Навыками, Талантами и Трейтами:

Орган Ларрамана: Только 5% шанс умереть от Кровотечения (1-5 на d100). Позволяет затянуть Кровотечение тестом T+0 в начале своего Хода.

Каталептический Узел: Может обходиться без сна до 3-х месяцев и нуждается только в 3 часах сна в день.

Преомнор: Дополнительно +20 к тестам T против съеденных и выпитых ядов. В случае Успеха яд задерживается в органе, не доходя до желудка, и десантник может выплюнуть его в любой момент.

Сус-ан мембрана: Когда космодесантник получает критический эффект «смерть», но его Раны не опустились ниже –15, он может пройти тест на W+30 и вместо смерти войти в замедленную анимацию. Космодесантник в замедленной анимации находится без сознания и беспомощен. При проверке такого десантника диагноз проводится со штрафом –60, (For.Lore(Astartes Implants) снимает этот штраф, а любые бонусы к этому знанию добавляются к броску диагностики) и неудача показывает, что десантник мертв. Вывод десантника из замедленной анимации требует операции в полноценном апотекарионе, теста на Medicae–40, при этом главный медик должен иметь For.Lore(Astartes Implants) +0 и операция занимает 12–Успехи часов, до минимума в 3. Неудача приводит к потери пациентом случайной конечности, Критический Провал приводит к смерти пациента.

Мульти-легкое: Дает перебросы тестов T на сопротивление удушью и +30 на сопротивление вдыхаемым газам. Позволяет дышать водой.

Омофагея: Съев мозг разумного существа, космодесантник может получить часть его воспоминаний, пройдя тест на I+0. Полученные воспоминания случайны и определяются ГМом, в зависимости от количества Успехов. Неудача в этом тесте значит, что персонаж не смог выудить ничего полезного из туманных видений.

Ухо Лимана: Дает иммунитет к укачиванию и дезориентации от скорости и падения и позволяет игнорировать штрафы на атаки при высадке на машинах с трейтом Orbital Deployment.

Оолитическая Почка: Дает перебросы тестов T на сопротивление ядам и оружию со свойством Toxic и полный иммунитет к эффектам слабых наркотиков, вроде Алкоголя или Лхо.

Нейроглотис: Позволяет определять яды и химикаты на вкус тестом Awareness+0, а также отслеживать людей по вкусу и запаху.

Мукраноид: Дает перебросы тестов T на сопротивление холоду, жаре и вакууму.

Железа Бетчера: Позволяет плеваться кислотой со следующим профилем: Rng: 3m; Dmg: 1d5 E; Pen 4; Corrosive (3). Плевок работает в рукопашной как пистолет, не требующий руки. На 3+ Успеха кислота задевает глаза цели и ослепляет ее на 1d5 Ходов.

Прогеноиды: Могут быть извлечены тестом Medicae+0, чтобы вырастить новый набор имплантов Астартес.

Черный Панцирь: Враги не получают бонус +10 от Размера на попадание по десантнику. Без брони считается как нагрудник с AP 4.

АРХЕТИПЫ

Чемпион

Должен быть космодесантником.

Стартовые Навыки:

Command
Scholastic Lore (любой 1)
Charm *или* **Deceive**
Intimidate *или* **Scrutiny**

Стартовые Таланты:

Iron Discipline *или* **Protege**
Air of Authority *или* **Disturbing Voice**
Minion of Chaos (Низший) *или* **Sure Strike**

Стартовое Снаряжение:

L. Power Weapon (до R3)

Раны: 15+1d5

Трейты:

Inspiring Presence /Вдохновляющее Присутствие
Чемпион может позволять союзникам и подчиненным в пределах видимости использовать его Очки Бесчестья, как если бы они имели Cor и Покровительство Чемпиона.

Раптор

Должен быть космодесантником.

Стартовые Навыки:

Acrobatics *или* **Stealth**
Intimidate *или* **Survival**
Operate (Aeronautica)+10

Стартовые Таланты:

Two-Weapon Wielder (Melee)
Two-Weapon Wielder (Ranged)
Raptor *или* **Reaper**

Стартовое Снаряжение:

2×L. Chain Weapon (до R1)
Jump Pack (Raptor pattern)
6×L. Frag Grenades

Раны: 15+1d5

Трейты:

Sky Predator /Хищник Небес
В Ход, когда Раптор совершает Натиск с полета, он может заменять до 2-х кубиков урона от рукопашных атак Успехами на попадание.

Избранный

Должен быть космодесантником.

Стартовые Навыки:

Intimidate *или* **Security**
Stealth *или* **Common Lore (War)+10**
Dodge+10 *или* **Parry +10**

Стартовые Таланты:

Lightning Reflexes
Leap Up *или* **Rapid Reload**
Disarm *или* **Double Tap**
Sure Strike *или* **Deadeye Shot**

Стартовое Снаряжение:

L. Chain Weapon (до R1) *или* **L. Flamer**
L. Meltagun *или* **L. Plasmagun**

Раны: 16+1d5

Трейты:

Cold Killer /Хладнокровный Убийца
Когда Избранный наносит критический урон, он может перебросить d5 на критический результат. Он должен принять второй результат.

Опустошитель

Должен быть космодесантником.

Стартовые Навыки:

Awareness+10 *или* **Dodge+10**
Stealth *или* **Trade(Weaponsmith)**
Tech-Use

Стартовые Таланты:

Rapid Reload
Technical Knock
Hip Shooting *или* **Saturation Fire**

Стартовое Снаряжение:

L. Heavy Bolter *или* **L. Plasma Cannon** *или*
L. Multimelta *или* **Autocannon**
Backpack Ammo *или* **Power Cable**

Раны: 16+1d5

Трейты:

Fire Point /Огневая Точка
Когда Опустошитель Закрепляет тяжелое оружие, он может потратить Очко Бесчестия, чтобы перебрасывать любые тесты на попадание из этого оружия, пока он не сдвинется с места.

Апотекарий

Должен быть космодесантником.

Стартовые Навыки:

Commerce *или* **Awareness+10**
For. Lore (Astartes Implants)
Medicae+10
Trade (Chymist)

Стартовые Таланты:

But a Scratch
Restitching
Field Surgeon *или* **Precise Blow**

Стартовое Снаряжение:

L. Chain Weapon (до R1)
Narthecium (Good.Q)
20 Доз Химии до R1

Раны: 15+1d5

Трейты:

Legion Surgery /Хирургия Легиона
Когда Апотекарий проваливает тест на лечение космодесантника, на проведение операции по вживлению Геносемени в аспиранта, на выращивание имплантов Астартес из Прогеноида или извлечение Прогеноида из десантника, он может потратить Очко Бесчестия, чтобы автоматически пройти этот тест с 1 Успехом .

Колдун

Должен быть космодесантником.

Стартовые Навыки:

Psyniscience
Schol. Lore (Occult)
Deceive *или* **Scrutiny**
For. Lore (Warp, Daemons and Psykers)

Стартовые Таланты:

Psy Rating (×2)
500 xp на Психосилы
Meditation *или* **Warp Sense**

Стартовые Трейты:

Psyker

Стартовое Снаряжение:

L. Bolt Pistol
L. Force Weapon (до R4)

Раны: 15+1d5

Трейты:

Sorcerer /Колдун
Колдун получает Трейт Psyker с PR2 и +1 Cor. В расчете психической силы он считается Связанным.

Отступник

Должен быть человеком.

Бонусные Х-ки: +5 F, +2 I

Стартовые Навыки:

Linguistics (High Gothic, True Tongue)
Awareness
Charm
Command
Deceive
Inquiry
Scrutiny
Schol. Lore (любые 3)
Forbidden Lore (любые 3)
Dodge *или* **Parry**
Interrogate *или* **Sleight of Hand**
Intimidate *или* **Commerce**
Security *или* **Stealth** *или* **Logic**
Charm +10 *или* **Deceive +10**
Command +10 *или* **Inquiry +10**

Стартовые Таланты:

Air of Authority
Cover Up (суммарно на 10 Inf)
Hatred (любые 2)
Peer (любые 2)
Total Recall
Unshakeable Will
Weapon Training (любые 3)
Clues From the Crowd *или* **Cover Up** *или* **Unremarkable**
Disturbing Voice *или* **Radiant Presence**
Decadence *или* **Polyglot** *или* **Mimic**
Inspire Wrath *или* **Iron Discipline** *или* **Minion of Chaos (Средний)**

Стартовое Снаряжение:

Autopistol (Best.Q) *или* **Laspistol (Good.Q)** *или* **Blast Pistol**
Chain Weapon (до R1, Good.Q) *или* **Power Weapon (до R2)**
Flak Armour *или* **Mesh Armour**
Cogitator (Best.Q) *или* **Loud Hailer(Best.Q)** *или* **Hololith(Good.Q)**
Disguise Kit(Best.Q) *или* **Torture Tools(Best.Q)** *или* **Unholy Tomes**

Раны: 9+1d5

Трейты:

Serpent's Tongue /Змеиный Язык
Когда Отступник проваливает тест социального взаимодействия, командования или допроса, он может потратить Очко Бесчестия, чтобы вместо этого преуспеть в нем на 1 Успех.

Ересиарх

Должен быть человеком.

Бонусные Х-ки: +5 I, +2 W

Стартовые Навыки:

Linguistics (Battle Cant, True Tongue)
Awareness
Charm
Command+10
Deceive+10
Inquiry
Scrutiny
Schol. Lore (Occult)+10
Forbidden Lore (Daemons, Heresy, Warp)+10
Forbidden Lore (Daemons)+20
Dodge *или* **Parry**
Inquiry *или* **Scrutiny**
Interrogate *или* **Intimidate**

Стартовые Таланты:

Erudite Infernal
Hatred (Ecclesiarchy)
Jaded
Peer (Daemons)
Total Recall
Melee Training (2 любых)
Weapon Training (3 любых)
Scapegoat
Unholy Devotion
Minion of Chaos (Высший, Демон)
Foresight *или* **Rite Puzzler** *или* **Wisdom of the Ancients**

Стартовое Снаряжение:

Autopistol (Good.Q) *или* **Laspistol**
Runic Weapon (Примитивное, Best.Q) *или* **Sacrificial Athame**
Flak Armour(Good.Q) *или* **Light Carapace**
1 Мистическое Снаряжение или Инструмент (до R3)
2×Unholy Tomes (на разные темы)
Записи Ритуалов на суммарную Редкость 11, но не выше R3 каждый.

Раны: 9+1d5

Трейты:

Cult Leader /Лидер Культа
Ересиарх имеет свой культ фанатичных последователей. Он всегда имеет добровольные жертвы для ритуалов и ассистентов, имеющих нужные для ритуала Навыки на +10. Если он теряет свой культ или бросает его, он может создать новый, потратив Очко Бесчестия.

Ренегат

Должен быть человеком.

Бонусные Х-ки: +5 BS, +2 WS

Стартовые Навыки:

Athletics
Awareness
Dodge
Parry
Common Lore (War)+10
Schol. Lore (Tactica Imperialis)
Operate (Surface)
Command *или* **Intimidate**
Survival *или* **Stealth**
Tech-Use *или* **Medicae**
Dodge+10 *или* **Parry+10**

Стартовые Таланты:

Jaded
Quick Draw
Rapid Reload
Weapon Training (любые 6)
Catfall *или* **Combat Sense**
Chamber In *или* **Double Tap** *или* **Trick Shooter**
Sure Strike *или* **Deadeye Shot** *или* **Marksman**
Double Team *или* **Disarm** *или* **Takedown**
Two Weapon Wielder (любой 1) *или* **Hip Shooting**
Bayonet Charge *или* **Covering Fire**
Dragoon *или* **Tracking Aim**

Стартовое Снаряжение:

Lasgun (Best.Q) *или* **Bolter (Good.Q)** *или* **Plasma Gun** *или* **Heavy Flamer**
Combi-Flamer *или* **Auxiliary Grenade Launcher** *или* **Long-Las**
Laspistol (Best.Q) *или* **Bolt Pistol (Good.Q)**
Chain Weapon (до R1, Good.Q) *или* **Power Weapon (до R2)**
6 Модификаций для оружия (до R2)
Tempestus Carapace (Good. Q) *или* **Xeno Mesh + Cameleoline Cloak**
4 Модификациии для брони (до R2)
Rebreather(Best.Q) *или* **Magnoculars(Best.Q)** *или* **Stummer**
Medkit(Best.Q) *или* **Recoil Glove (Good.Q)** *или* **Vox Caster**

Раны: 10+1d5

Трейты:

Adroit /Искусный

При создании персонажа, Ренегат выбирает одну Характеристику (кроме Inf и Cor). Все успешные тесты на эту Характеристику (в т.ч. тесты на навыки через эту Характеристику) получают +1 Успех.

Пират

Должен быть человеком.

Бонусные Х-ки: +5 WS, +2 BS

Стартовые Навыки:

Acrobatics
Awareness
Dodge+10
Parry
Stealth
Common Lore (Imperial Fleet, Tech)
Operate (Aeronautica)
Commerce *или* **Intimidate**
Interrogate *или* **Security**
Trade (Technomat, Voidfarer)
Awareness+10 *или* **Parry+10**

Стартовые Таланты:

Ambidextrous
Jaded
Quick Draw
Two Weapon Wielder (Melee, Ranged)
Melee Training (любые 3)
Weapon Training (любые 4)
Lightning Reflexes *или* **Drop and Roll**
Catfall *или* **Pirouette**
Blind Fighting *или* **Steady Footwork** *или* **Street Fighting**
Double Team *или* **Disarm** *или* **Takedown**
Close Quarters *или* **Plasma Expertise** *или* **Wallop**
Gun Guard *или* **Sideblade** *или* **Knife Fighter**

Стартовое Снаряжение:

Vox-Legi Shotgun(+Pistol Grip) *или* **Bolt Pistol** *или* **Plasma Pistol**
Chain Weapon (до R1, Good.Q) *или* **Power Weapon (до R2)**
Shock Weapon *или* **Snare Gun(Good.Q)** *или* **Webber**
6 Модификаций для оружия (до R2)
Xeno Mesh(+Void) + Void Suit Helmet
3 Модификации для брони (до R2)
Recoil Glove(Best.Q) *или* **Mag-Boots (Good.Q)** *или* **Gravchute**
Rebreather(Best.Q) *или* **Photo-Visor(Best.Q)** *или* **Chem Injector (Good.Q)**

Раны: 10+1d5

Трейты:

Take Everything /Забирай Все

Пират делает все тесты на поиск и оценку трофеев 2 раза, выбирая лучший. Он может нести на себе до своего веса ношения предметов, независимо от разгрузки.

Дикарь

Должен быть человеком.

Бонусные Х-ки: +5 T, +2 S

Стартовые Навыки:

Acrobatics
Athletics
Awareness
Dodge
Navigation (Surface)
Parry+10
Survival+10
Schol. Lore (Beasts)
Command *или* **Commerce** *или* **Intimidate**
Interrogate *или* **Scrutiny**
Stealth *или* **Sleight of Hand**
Awareness+10 *или* **Athletics+10**

Стартовые Таланты:

Frenzy
Heightened Senses (Любые 2)
Quick Draw
Skilled Rider
Battle Rage
Resistance (Любые 2)
Melee Training (любые 4)
Weapon Training (любые 3)
Catfall *или* **Iron Jaw**
Defensive Rider *или* **Skilled Rider**
Blind Fighting *или* **Bodyguard** *или* **Steady Footwork**
Disarm *или* **Takedown** *или* **Sure Strike**
Double Team *или* **High Guard** *или* **Unarmed Warrior**
Cleave *или* **Tenacity** *или* **Wrestler**

Стартовое Снаряжение:

3 Примитивных рукопашных или стрелковых оружия (Best.Q)
6 Throwing Knife (+Mono) *или* **6 Throwing Axe (+Mono)**
Chain Weapon (до R1, Good.Q) *или* **Power Weapon (до R2)**
9 Модификаций для оружия (до R2)
Xeno Hides + Jack Chains (Best.Q) + Carapace Helm
Скакун до R1 и набор брони до R1(базово) для него

Раны: 11+1d5

Трейты:

Survivor /Выживальщик
Когда Дикарь проваливает не-атакующий тест S, T, A или P, он может потратить Очко Бесчестия, чтобы вместо этого преуспеть в нем на 1 Успех.

Благородный

Должен быть человеком.

Бонусные Х-ки: +5 A, +2 F

Стартовые Навыки:

Linguistics (High Gothic)
Acrobatics
Athletics
Awareness
Charm
Dodge+10
Parry+10
Schol. Lore (Heraldry)
Command *или* **Intimidate**
Logic *или* **Tech-Use**
Stealth *или* **Survival**
Acrobatics+10 *или* **Athletics+10**

Стартовые Таланты:

Flip
Peer (Nobility)
Quick Draw
Sure Strike
Deflect Shot
Swift Attack
Melee Training (любые 3)
Weapon Training (любые 4)
Ambidextrous *или* **Leap Up**
Catfall *или* **Pirouette**
Lesser Minion of Chaos *или* **Radiant Presence**
Blind Fighting *или* **Decadence** *или* **Jaded**
Exotic Weapon Training (1 любое) *или* **Sure Strike** *или* **Disarm**
Counter Attack *или* **Precise Blow** *или* **Two Weapon Wielder (Melee)**

Стартовое Снаряжение:

2 Любых рукопашных оружия R1(Best.Q) *или* **R2(Good.Q)** *или* **R3**
Hotshot Pistol(Best.Q) *или* **Orthlak Duel Revolver(Good.Q)** *или* **Needler Pistol**
Digital Laser(Good.Q) *или* **Digital Plasma** *или* **Digital Needler**
9 Модификаций для оружия (до R3)
Tempestus Carapace(Best.Q) *или* **Light Power Armour(Good.Q)**
5 Модификаций или Систем для брони (до R3)

Раны: 11+1d5

Трейты:

Noble Eugenics /Благородная Евгеника
При создании персонажа, Благородный выбирает 2 Характеристики – они становятся дружественными в плане продвижений, и остаются таковыми, невзирая на его Покровительства.

Скитарий

Должен быть человеком.

Бонусные Х-ки: +5 P, +2 T

Стартовые Навыки:

Linguistics (Binary Cant)
Athletics
Awareness+10
Dodge
Parry
Tech-Use
Common Lore (War, Tech)
Operate (Aeronautica, Surface)
Command *или* **Intimidate**
Security *или* **Stealth**
Dodge+10 *или* **Parry+10**

Стартовые Таланты:

Combat Sense
Cold Hearted
Jaded
Quick Draw
Rapid Reload
Melee Training (любые 2)
Weapon Training (любые 3)
Exotic Weapon Training (любые 3)
Ambidextrous *или* **Technical Knock**
Bodyguard *или* **Disarm** *или* **Double Team**
Die Hard *или* **Iron Jaw** *или* **Orthoproxy**
Sure Strike *или* **Deadeye Shot** *или* **Marksman**
Two Weapon Wielder (любой 1) *или* **Scanning Advance**
Reposition *или* **Hunker Down**

Стартовое Снаряжение:

Radium Carbine (Best.Q) *или* **Galvanic Rifle (Best.Q)** *или* **Arc Rifle**
Radium Pistol (Best.Q) *или* **Flechette Blaster (Good.Q)** *или* **Phosphor Pistol**
Taser Goad(Good.Q) *или* **Transonic Blade(Good.Q)** *или* **Power Weapon (до R2)**
7 Модификаций для оружия (до R2)
Skitarii War Plate (нельзя поменять)
2 Кибернетики Скитарии (R1,Good.Q *или* **R2)**
+1 к Качеству 3-х предметов

Раны: 11+1d5

Трейты:

Data Acquisition /Получение Данных
Скитарий бросает все тесты Awareness 2 раза, выбирая лучший.

Еретех

Должен быть человеком.

Бонусные Х-ки: +5 I, +2T

Стартовые Навыки:

Linguistics (Binary Cant)
Com. Lore (Tech)
Logic
Tech-Use+10
Awareness *или* **Medicae**
Dodge *или* **Parry**
Security *или* **Tech-Use+10**
For. Lore (Mechanicum)
For. Lore (Archeotech *или* **Xenos** *или* **Warp)**
Schol. Lore (Astromancy *или* **Chymistry)**
Trade (Armorsmith, Weaponsmith)
Trade (Engineer *или* **Chymist)**

Стартовые Таланты:

Die Hard
Technical Knock
Weapon Training (Las, Primary, Shock)
Weapon Training (Bolt *или* **Plasma** *или* **Power)**
Exotic Weapon Training (Taser *или* **Phosphor)**
Mechadendrite Use (Weapon, Utility)
Meditation *или* **Total Recall**
Armour-Monger *или* **Weapon-Tech**
Minion of Chaos (Низший, Машина) *или* **Cold Hearted**
Ferric Summon *или* **Luminen Shock** *или* **Maglev Transcendence**
Enemy (Adeptus Mechanicus)

Стартовое Снаряжение:

Hotshot Pistol (Good.Q) *или* **Bolt Pistol** *или* **Phosphor Pistol**
Greataxe (Best.Q +Mono) *или* **Power Axe** *или* **Arc Maul**
Light Carapace + Vulcanized Cloak
4 Бионики или Кибернетики (Good.Q)
2 Кибернетики Механикум (до R2)
2 Мехадендрита (до R2)
Cogitator(Best.Q) + Retinal Display
Multi-Key *или* **Auspex**
Combi-tool (Good.Q)

Раны: 12+1d5

Трейты:

Mechanicum Implants /Импланты Механикум
Имеет полный набор имплантов Механикум:

Импланты Механикум:

Кибернетические улучшения Жрецов Марса и Темных Механикум отдаляют их от обычного человечества не меньше, чем геносемя Астартес, и дают им особые способности:

Электро-Графты: Позволяют подсоединяться к информационным и энергетическим портам имперских и хаоситских машин. Как правило, встроены в пальцы или принимают вид тонких слабых мехадендритов.

Электу-Индукторы: Электрические порты размером с ладонь, встроенные в кожу (обычно в ладони и пальцы) в виде татуировок. Позволяют поглощать или испускать электромагнитные энергии, необходимые для работы Люминен Конденсаторов, Маглев Спиралей и Ферромагнитных Имплантов. Позволяют за полное действие заряжать Катушки Потенции от электросети или от батарей энергетического оружия тестом Tech-Use+0, восстанавливая 1 заряд за каждый Успех до максимума, в зависимости от мощности сети или батареи по решению ГМа. Это также разряжает батарею, опять же по решению ГМа.

Респираторный Блок: Кибернетическая замена дыхательной системы, замещающая легкие, трахею и голосовые связки. Работает как респиратор (+30 на тесты против газов).

Кибер-Мантия: Представляет собой металлический каркас и набор универсальных портов, имплантированных в хребет и спинной мозг. Позволяет напрямую управлять продвинутыми кибернетическими системами и имплантировать мехадендриты. Уменьшает время на восстановление и адаптацию после имплантации бионики в 10 раз.

Катушка Потенции: Энергетический банк из батарей и накопителей, питающий бионику техножреца. Имеет 3 заряда (5 для Good.Q, 7 для Best.Q.). В качестве свободного действия персонаж может потратить заряд, чтобы убрать один уровень Усталости.

Черепные Цепи: Кибернетические адаптеры, вживленные в череп и мозг техножреца. Необходимы для работы Кибер-Мантии и Ноосферного Подключения, а также позволяют персонажу говорить на Бинарном Канте и общаться на нем в ускоренном темпе, в среднем обмениваясь информацией в 50 раз быстрее, чем при обычной устной речи (без этого импланта, даже если он знает этот язык, он может только понимать его и только в обычном темпе).

Ноосферное Подключение: Позволяет подключаться к беспроводной информационной системе Механикум. Чувство Ноосферы работает как еще один орган чувств, который практически невозможно объяснить непосвященным, и позволяет персонажу воспринимать информационную среду кузниц и храмов Механикус и напрямую общаться с продвинутыми духами машин. Позволяет через встречный тест на Tech-Use+0 взламывать и получать доступ к банкам данных и кибернетике других Механикум, подключенных к Ноосфере.

Ведьма

Должен быть человеком.

Бонусные Х-ки: +5 W, +2 P

Стартовые Навыки:

Awareness
Psyniscience
For. Lore (Warp, Daemons and Psykers)
Deceive *или* **Intimidate**
Dodge *или* **Parry**

Стартовые Таланты:

Psy Rating (×3)
1000 xp на Психосилы
Jaded
Warp Sense
Weapon Training (Primary)
Weapon Training (Las *или* **SP** *или* **Shock)**
Child of the Warp *или* **Sacrifice**

Стартовые Трейты:

Psyker /Псайкер

Стартовое Снаряжение:

Laspistol *или* **Stub Revolver**
Sword (Good.Q) *или* **Neural Whip**
Knife(+Mono)
Flak Uniform + Flak Vest
Psy-focus

Раны: 8+1d5

Трейты:

Chaos Psyker /Псайкер Хаоса

Ведьма получает Трейт Psyker с PR3 и +1d5 Cor. В расчете психической силы он считается Несвязанным.

Беглый Псайкер

Должен быть человеком.

Бонусные Х-ки: +10 W, –3 I

Стартовые Навыки:

Awareness
Psyniscience+10
Scrutiny
Schol. Lore (Occult)
For. Lore (Warp, Daemons and Psykers)+10
Dodge *или* **Parry**

Стартовые Таланты:

Psy Rating (×2)
1000 xp на Психосилы
Jaded
Warp Sense
Weapon Training (Primary)
Resistance (Psychic Powers)
Strong Minded *или* **Warp Whisper**

Стартовые Трейты:

Psyker /Псайкер

Стартовое Снаряжение:

Force Staff
Knife(+Mono)
Flak Uniform

Раны: 7+1d5

Трейты:

Imperial Sanctioning /Имперское Санкционирование

Белый Псайкер получает Трейт Psyker с PR2 и +1 Cor. В расчете психической силы он считается Связанным. Когда он тратит Очко Бесчестия для переброса Феномена, если Феномен вызвал Прорыв, он может перебросить и Прорыв без траты Очка Бесчестия.

Нумен

Должен быть человеком.

Бонусные Х-ки: +5 к одной Х-ке, +2 к другой

Стартовые Навыки:

Awareness
Dodge
Parry
Common Lore (любые 2)
Schol. Lore (любые 2)
Forbidden Lore (любые 2)
Acrobatics *или* **Athletics**
Charm *или* **Intimidate**
Medicae *или* **Tech-Use**
Stealth *или* **Security**

Стартовые Таланты:

Jaded
12 Талантов 1 уровня
2 Таланта 2 уровня

Стартовое Снаряжение:

3 Любых рукопашных оружия R0(Best.Q) *или* **R1(Good.Q)** *или* **R2**
6 Модификаций для оружия (до R2)
Полный комплект брони R0(Best.Q) *или* **R1(Good.Q)** *или* **R2**
3 Модификации для брони (до R2)

Раны: 10+1d5

Трейты:

Divinely Gifted /Божественно Одаренный

При создании персонажа, Нумен может выбрать одну мутацию. Если он начинает игру с Покровительством Бога, он может вместо этого выбрать один Дар этого Бога.

Fated Path /Предначертанный Путь

При создании персонажа, Нумен выбирает один Элитный Архетип. Он не должен сюжетно обосновывать все продвижения для получения доступа к этому Архетипу – нужные учителя или материалы для обучения просто сами появляются у него на пути, когда они нужны, или испытания в процессе игры являются достаточным обоснованием. Точно так же, Нумену не нужно беспокоиться о том, чтобы узнать об этом Архетипе или о Становлении – ГМ должен идти ему навстречу, чтобы эти условия выполнялись сами по ходу игры. Нумен получает скидку в 1000xp на избранный им Элитный Архетип, всегда берет его по базовой цене, и этот Архетип не увеличивает цену других Элитных Архетипов.

СТРЕМЛЕНИЯ

Еретик может выбрать (или сгенерировать бросками d10) 3 Стремления для своего персонажа из таблиц Гордости, Позора и Мотивации. Каждое из Стремлений модифицирует Характеристики. Их можно использовать как скелет для создания характера персонажа, игнорируя модификаторы, или просто для минимакса Характеристик.

Гордость:

1	**Красота**	Еретик гордится своей внешностью, стилем и совершен-ством формы и движений. Он тратит много сил и вре-мени на их поддержание. **+2 Inf, –5W.**
2	**Очарование**	Еретик ожидает уважения и подчинения от других, наслаждается их вниманием и полагается на их поддержку. **+5 F, –5 T.**
3	**Ремесло**	Никто не может сравниться с еретиком в искусстве творения и шедевры, созданные им, войдут в легенды. **+1 Inf, +3 A, +3 I, –3 WS, –3 BS.**
4	**Вера**	Еретик черпает силу из Веры в Хаос, уверенный, что у Богов есть планы на него, и порой надеется на них больше, чем на собственные силы. **+5 W, –5 S.**
5	**Стойкость**	Еретик гордится своей силой и стойкостью, способный пережить даже самые тяжкие невзгоды, но он не очень гибок и находчив. **+5 T, –3 A, –3 I.**
6	**Проницательность**	Еретик верит, что он видит сквозь маски окружающих и может тщательным наблюдением вызнать их истинную сущность и контролировать их. **+5 P, –5 F.**
7	**Логика**	Еретик полагается на свой гибкий интеллект в решении задач и считает, что может решить любую проблему, разумно рассмотрев ее. **+5 I, –5 F.**
8	**Мастерство**	Еретик стремится развить свое мастерство воина любой ценой, порой ввязываясь в ненужные бои, если они обещают испытание. **+5 WS, –5 I.**
9	**Изящество**	Еретик гордится своей скоростью и проворностью, предпочитая танец рукопашной скучной стрельбе, где он не может ими блеснуть. **+5 A, –5 BS.**
10	**Богатство**	Еретик определяет себя своим имуществом, гордясь превосходным качеством своего снаряжения. **+1 доп. слот снаряжения с редкостью 3, –3 W.**

Мотивация:

1	**Таинства**	Еретик ищет тайны колдовства и оккультизма. Познание этих тайн, скорее всего, и привело его к принятию Хаоса. **+4 Cor ,+2I, –3S.**
2	**Возвышение**	Смертная слава преходяща. Еретик ищет вечной жизни и могущества в божественном и нечестивом, стремясь к демоническому перерождению. **+5W, –2 Раны.**
3	**Владычество**	Еретик ищет владычества над всеми, завоевывая и покоряя, пока в Галактике не останется никого кто еще не склонился перед ним. **+1 Inf, +2 W, +2 F, –4 A, –1 Рана**
4	**Бессмертие**	Еретик страшится смерти и стремится избежать ее любой ценой, не стесняясь никаких путей для продления собственной жизни. **+2 Раны, –5 WS.**
5	**Инновация**	Поиск утерянных знаний не сравнится с триумфом создания новых, какой бы опасностью оно не сопровождалось. **+2 Cor, +3 I, –2 Раны.**
6	**Наследие**	Еретик принял свою смертность и решил увековечить себя своей легендой, чтобы истории о его свершениях пережили его. **+2 Inf, –4 I.**
7	**Солипсизм**	Еретик уверен, что он центр Вселенной, а все остальное – лишь плод его воображения, а значит любая мораль лишена смысла. **+5 Cor, –3 W.**
8	**Совершенство**	Еретик оценивает себя и своих союзников по невозможно высоким стандартам хотя бы в одном аспекте. **+5 к одной х-ке по выбору, –3 к двум другим.**
9	**Месть**	В прошлом еретик был жертвой. Он намерен поквитаться со своими обидчиками, совершив любую жертву, чтобы добиться мести. **+2 Раны, –-5 P.**
10	**Насилие**	Для еретика насилие является целью, а не средством. Он существует ради разрушения и уничтожения тех, кто стоит у него на пути. **+5 Cor, –3 I.**

Позор:

1	**Предательство**	Еретик ценит других лишь настолько, насколько они полезны ему, и не гнушается бросить их, когда их полезность исчерпана. **+5 Cor, –10 на тесты Charm.**
2	**Обман**	Истина относительна и податлива. Речи еретика полны лжи, полуправды и истины, ведущей к ложным выводам. **+2 Inf, –5 P.**
3	**Страх**	Ужасы из прошлого преследуют еретика и он всегда начеку, ожидая их. Он может на время игнорировать их, но страх никогда не покидает его. **+5 P, –5 W.**
4	**Разрушение**	Недостаточно просто победить противника. Его нужно уничтожить, очернить его репутацию и стереть из истории. **+2 Inf, –4 F.**
5	**Расточительность**	Еретик наслаждается бездумной тратой ресурсов, будь то еда, развлечения, патроны или время его союзников. **+2 Раны, –5 A.**
6	**Жадность**	Еретик обуян жаждой заполучить то, чего у него нет, любой ценой, даже если оно ему не нужно, особенно если оно редкое. **+4 Cor, –10 на тесты Commerce.**
7	**Спесь**	Самоуверенность и гордость еретика являются краеугольным камнем его личности и порой превосходят его реальный талант. **+2 Inf, –5 I.**
8	**Сожаление**	Еретик совершил нечто непростительное и, поглощенный сожалением и стыдом о содеянном, ищет искупления. **+5 Cor, –10 на тесты Intimidate.**
9	**Растраты**	Еретик уничтожает то, что он не может потратить, бесцельно тратя ресурсы просто ради наслаждения бесцельной тратой. **+2Inf, –5 W.**
10	**Гнев**	Злость кипит в душе еретика. Он уверен, что весь мир против него, и только насилие поставит его на место. **+5 P, –2W, –1 Рана.**

ОПЫТ

Персонажи получают стартовый опыт в зависимости от уровня стартовой игры, определенной ГМом. При вводе нового персонажа в текущую игру, он получает столько опыта, сколько есть у наименее опытного из текущих персонажей. При большом стартовом опыте персонажи также получают бонусы к стартовому Inf и Cor.

Inf и Cor стартового персонажа не могут превышать 60:

XP Десантника	XP Человека	Infamy	Corruption
3 000 xp	3 750 xp	+0	+0
6 000 xp	7 500 xp	+10	+12
9 000 xp	11 250 xp	+20	+24
12 000 xp	15 000 xp	+30	+36
15 000 xp	18 750 xp	+40	+48
20 000 xp	25 000 xp	+50	+60
25 000 xp	31 250 xp	+60	+60
30 000 xp	37 500 xp	+60	+60

Персонажи также получают опыт в процессе игры за каждую сессию, определяемый ГМом в зависимости от того, что они делали за сессию, с желаемым ими темпом развития персонажей.

Опыт можно тратить на покупку продвижений Характеристик, Навыков, Талантов, и Элитных Архетипов. Стоимость покупки зависит от соотношения Покровительства покупки и персонажа:

	Слаанеш	Нургл	Кхорн	Тзинч	Недел.
Слаанеш	Союзн.	Нейтр.	Вражд.	Нейтр.	Нейтр.
Нургл	Нейтр.	Союзн.	Нейтр.	Вражд.	Нейтр.
Кхорн	Вражд.	Нейтр.	Союзн.	Нейтр.	Нейтр.
Тзинч	Нейтр.	Вражд.	Нейтр.	Союзн.	Нейтр.
Недел.	Нейтр.	Нейтр.	Нейтр.	Нейтр.	Нейтр.

Например, если персонаж с покровительством Слаанеш хочет взять продвижение Кхорна, то он будет покупать его по Враждебной цене, если хочет взять продвижение Тзинча, Нургла или Неделимого – по Нейтральной цене, а продвижение Слаанеш – по Союзной цене.

Покровительство отдельных Характеристик, Навыков и Талантов расписано в разделе «Прокачка».

Продвижение Характеристик

	+5	+10	+15	+20	+25
Союзн.	100 xp	250 xp	500 xp	750 xp	1 000 xp
Нейтр.	250 xp	500 xp	750 xp	1 000 xp	1 500 xp
Вражд.	500 xp	750 xp	1 000 xp	1 500 xp	2 500 xp

Продвижение Навыков

	+0	+10	+20	+30
Союзн.	100 xp	200 xp	400 xp	600 xp
Нейтр.	200 xp	350 xp	500 xp	750 xp
Вражд.	250 xp	500 xp	750 xp	1 000 xp

Продвижение Талантов

	1 ур.	2 ур.	3ур.
Союзн.	200 xp	300 xp	400 xp
Нейтр.	250 xp	500 xp	750 xp
Вражд.	500 xp	750 xp	1 000 xp

Если персонаж меняет свое Покровительство, стоимость всех ранее купленных Продвижений пересчитывается по новым ценам. Это может приводить к отрицательному нераспределенному опыту, в коем случае персонаж не может покупать новые продвижения, пока не погасит этот негативный опыт.

Продвижение Элитных Архетипов

Элитные Архетипы имеют фиксированную стоимость в xp, но только первый из них берется за эту стоимость. Персонаж может брать множество Элитных Архетипов, но стоимость второго удваивается, третьего – учетверяется и т.д.

ПОКРОВИТЕЛЬСТВО

Персонажи в Black Crusade могут получить Покровительство одного из четырех Богов Хаоса: Слаанеш, Нургла, Кхорна или Тзинча. Еретик может или сознательно стремиться к получению Покровительства, или получить его против своей воли, если один из богов обращает на него внимание больше, чем другие. Внимание Богов определяется преимущественно ГМом в зависимости от отыгрыша и действий персонажей. Стартовый персонаж может иметь любое Покровительство по выбору игрока, но если он не будет себя вести соответственно выбранному Богу, то быстро его потеряет и, возможно, получит Покровительство другого Бога.

Покровительство влияет на цену Продвижений, особенности траты Очков Бесчестия, и является условием для покупки некоторых Психосил и Элитных Архетипов. Покровительство одного из Богов позволяет прокачивать узкоспециализированного персонажа, тратя гораздо меньше опыта, но для сбалансированных персонажей выгоднее быть Неделимыми, для чего они, как правило, балансируют вниманием нескольких Богов сразу, чтобы те не могли заполучить их в свое владение.

Слаанеш обращает внимание на распутство, жадность, эгоизм, жажду внимания и славы, гедонизм, стремление к самосовершенствованию и утонченную жестокость.

Нургл обращает внимание на лень, пассивность, отчаянье, смирение, понимание, аскетизм, фатализм, непритязательность, боязнь смерти, болезней и перемен.

Кхорн обращает внимание на гнев, агрессию, грубость, воинскую честь, волю к победе, жажду мести и/или справедливости, честность, обыденное предательство и грубую жестокость.

Тзинч обращает внимание на амбиции, изобретательность, паранойю, обман, тщательное планирование, жажду знаний и мистической силы, спланированное предательство и оппортунизм.

Своих верных последователей Боги награждают Метками, которые проявляются на их телах в виде родимых пятен, ран, ожогов и т.п.. Еретик может получить Метку за длительную службу богу, подвиг, совершенный в интересах Бога, или просто по достижении определенного уровня Бесчестия по решению ГМа.

Метка Слаанеш дает персонажу Трейт *Unnatural Fellowship (+2)* или *Unnatural Agility (+2)* (по решению ГМа), Талант *Heightened Senses (All)* и иммунитет к пыткам.

Метка Нургла дает персонажу Трейты *Unnatural Toughness (+2)* и *Stuff of Nightmares*, а также иммунитет к негативным эффектам болезней.

Метка Кхорна дает персонажу Трейт *Unnatural Strength (+2)*, Талант *Resistance (Psychic Powers)* и способность входить в Ярость за свободное действие; персонажи с этой Меткой не считают кровь и трупы трудным ландшафтом и не получают штрафов от брызг крови.

Метка Тзинча дает персонажу Трейты *Unnatural Willpower (+2)* и *Psyker*, а также Талант *Psy-Rating (+1)*.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Помимо стартового снаряжения от Расы, Архетипа и возможных Элитных Архетипов, персонаж также получает количество очков снаряжения, равных его Inf.b. Он может тратить эти очки на следующее:

Кол. очков	Результат
1	50 предметов редкостью –1 и ниже
1	10 предметов редкостью 0
1	3 предмета редкостью 1
1	1 предмет редкостью 2
2	1 предмет редкостью 3
5	1 предмет редкостью 4
1	Увеличить качество 3 предметов с редкостью 1 и ниже на 1
1	Увеличить качество предмета с редкостью 1 и ниже на 2
1	Увеличить качество предмета с редкостью 2-4 на 1
1	Сделать оружие редкостью не более 2 Руническим
2	Сделать оружие редкостью не более 2 Оружием Наследия
4	Сделать оружие редкостью не более 2 Демоническим

Персонаж также может пожертвовать своим стартовым оружием, броней, или кибернетикой, чтобы получить 3 улучшения редкостью не более 2 для брони или оружия за каждое.

После завершения выбора снаряжения, персонаж получает 4 полных магазина или 20 стандартных боеприпасов для каждого оружия, в зависимости от того, что больше.

II. МЕХАНИКА
ТЕСТЫ

Базовый тест:

Большая часть тестов в игре делается следующим способом:

1) Складывается значение Характеристики, бонус Навыка (если это бросок на Навык) и все модификаторы. Это число в дальнейшем называется Предел.
2) Бросается 1d100.
3) Результат броска сравнивается Пределом. Если бросок меньше или равен Пределу, бросок успешен, если больше – провален.
4) Каждый Успех или Провал начинают с 1 уровнем Успеха/Провала, +1 за каждые полные 10 ниже/выше Предела тест получает +1 уровень Успеха/Провала.
5) Результаты натуральных 1-5 и 96-100 являются Критическими Успехами и Критическими Провалами соответственно и всегда приводят к **драматическому** Успеху/Провалу независимо от Предела. ГМ отыгрывает Критические Успехи и Провалы, исходя из контекста, но они всегда эффектны и почти наверняка имеют необычные эффекты.

Пример: *Еретех Кси чинит систему пикт-наблюдения бункера. Он делает бросок на Tech-Use(I)–10. Его I равен 52, а Tech-Use продвинут на +20. Предел будет 52+20–10=62. Игрок бросает d100. Возможны результаты этого теста:*

***4:** Критический Успех! Кси умудряется не только починить систему, но и найти порты подключения к ауспексам бункера, что позволяет ему наблюдать даже за зонами, где нет пикт-фида.*

***35:** 3 уровня Успеха. (1 Успех за бросок ниже Предела, +2 за бросок на 27 ниже Предела). Кси восстанавливает систему пикт-наблюдения и может видеть сквозь нее.*

***73:** 2 уровня Провала. (1 Провал за бросок выше Предела, +1 за бросок на 11 выше Предела). Попытки Кси починить систему не приводят ни к чему, кроме зря потраченного времени.*

***98:** Критический Провал! В попытке починить систему Кси вызвал короткое замыкание и возгорание проводки. Теперь ему нужно пытаться потушить распределительный блок до того, как он сгорит и станет бесполезным, что требует уже другого теста.*

Сверхъестественные Характеристики:

Когда персонаж преуспевает в тесте на Характеристику, по которой у него есть Трейт Unnatural Characteristic (X), он получает +1 Успех за каждые *полные* 2 бонуса Unnatural Characteristic. Т.е. Космодесантник с Unnatural Strength (4) будет получать +2 Успеха к каждому успешному броску на S.

Расширенные Тесты:

Некоторые тесты занимают очень много времени и требуют множественных бросков, как правило через определенные интервалы работы (иногда с перерывами, иногда без). Такие расширенные тесты складывают количество набранных Успехов, пока персонаж не наберет нужное количество. Провалы в этих тестах не отнимаются от банка Успехов, но Критические Провалы отнимают от 5 до 15 по решению ГМа.

Пример: *Отступник Зарок покрывает свою робу мистической вязью, которая должна облегчить ему подчинение вызванных демонов Тзинча. Он тратит полную смену (8 часов) на работу и проводит тест на Schol.Lore (Occult)+0, набирая 5 Успехов. Зарок добавляет эти 5 Успехов к банку и идет отдохнуть после работы. Когда он наберет 30 Успехов, которых требует создание узора, его работа принесет свои плоды и вязь на его робе будет работать как задумано.*

Комбинированные Тесты:

Некоторые тесты требуют сразу нескольких Навыков. В таком случае проводится комбинированный тест. При комбинированном тесте персонаж определяет Пределы для всех вовлеченных Навыков и выбирает наименьший из них, после чего проводит тест по нему.

Пример: *Павший Апотекарий Зеракс проводит имплантацию первых трех органов Геносемени подающему надежды аспиранту. Это требует комбинированного теста на Medicae–30 и For.Lore (Astartes Implants)+0. I Зеракса равен 47 и он проводит операцию в полноценном Легионском апотекарионе, который дает +60 на тесты Medicae и +20 на тесты For.Lore (Astartes Implants). Его Medicae прокачан на +20, а For.Lore (Astartes Implants) на +10.*

Конечные пороги выходят 47–30+60+20=97 и 47+0+20+10=77, так что он проходит тест против Порога в 77.

Встречные тесты:

Некоторые действия включают активные действия двух противоборствующих персонажей и требуют встречный тест, который иногда отмечается «**vs**» между тестом атакующего и защищающегося. Оба персонажа проходят свои тесты и тот, у кого больше Успехов (или меньше Провалов, если оба провалили свои тесты), побеждает с количеством Успехов на встречном тесте, равным разнице между результатами (например, если атакующий набрал 3 Успеха, а защищающийся – 2 Провала, атакующий побеждает с 3–(–2)=5 Успехов). Если оба персонажа набрали равное количество Успехов или Провалов, побеждает тот, у кого был выше Предел теста, при этом он получает только один Уровень Успеха на встречном тесте.

Встречные тесты, которые также являются **психотестами,** автоматически проваливаются, если атакующий провалил свой тест, даже если защищающийся наберет больше Провалов, так что, если атакующий провалил свой тест, защищающийся может свой вообще не проходить.

Безопасные встречные тесты (отмечаются «**vss**») проводятся также, как обычные встречные тесты, но если одна сторона преуспела в тесте, а другая его провалила, Провалы проигравшего *не* добавляются к конечному уровню Успеха победителя.

Пример: *Избранный Малфас пытается вырвать Знамя Ордена из рук лояльного космодесантника. Они проходят встречный тест на S+0 vs S+0. Малфас набирает 6 Успехов на своем тесте, тогда как вражеский знаменосец – только 4. Малфас побеждает во встречном тесте с 2 Успехами и вырывает знамя, после чего бросает его в грязь поля боя, покрывая честь Ордена несмываемым позором.*

Перебросы:

Некоторые эффекты позволяют перебрасывать тесты. Переброшенный результат должен быть принят, независимо от того, лучше он или хуже. Если тест позволял бросать два раза и выбирать один из них, переброс сохраняет этот эффект. Каждый тест может быть переброшен только один раз. Перебросы Успехов и Провалов нивелируют друг друга.

Ассистенты:

С позволения ГМа персонаж может воспользоваться помощью других персонажей или NPC в тесте, если те соглашаются быть его ассистентами. За каждого ассистента он получает бонус +10 на тест, и +1 Успех в случае Успеха теста. Если это тест на Навык, ассистент должен иметь этот Навык на уровне хотя бы +0 (а может и выше по решению ГМа). Тесты, которые проводятся как свободное действие и реакции, не могут получать бонусы от ассистентов, равно как и другие тесты, которые персонаж может проходить только самостоятельно, такие как атаки, психотесты, сопротивления ядам или страху, и т.п. Для многих тестов может потребоваться, чтобы ассистенты были в прямом контакте с персонажем или очень близко к нему (например, чтобы помочь ему взобраться по стене в окно второго этажа или ассистировать в сложной операции), тогда как для других может быть достаточно быть в одной комнате (например ассистирование в проведении Ритуала) или даже давать советы по вокс-связи (ассистирование в переговорах с другой бандой). Количество ассистентов в большинстве случаев ограничено двумя: больше будут только мешать в большинстве задач, но для некоторых тестов, особенно ритуалов, максимальное количество ассистентов может быть выше, а некоторые вообще невозможны без некоего минимального количества ассистентов. Детали тонкостей механик ассистирования, как обычно, даются на откуп ГМу.

Автоматические Успехи и Провалы:

Некоторые тесты настолько легкие, что проходятся автоматически. Например, вождение танка по относительно ровной местности не будет требовать теста на Operate (Surface), а рутинная чистка болтера – теста на Tech-Use. Общее правило таково, что если Предел теста 70 или выше, а провал теста не имеет никаких негативных последствий, этот тест можно пропустить и считать автоматическим Успехом.

Другие тесты могут быть слишком сложными и автоматически проваливаются. Любой тест с Пределом в 0 или ниже автоматически проваливается. Некоторые тесты невозможно пройти, чисто исходя из здравого смысла: человек, пытающийся взять в Захват и повалить Дредноута, не преуспеет в этом, сколько бы Успехов он ни набрал.

В конечном счете выбор об автоматическом Успехе или Провале теста остается за ГМом.

ДВИЖЕНИЕ

Базовая скорость

Скорость почти любого движения определяется Базовой Скоростью или **SPD,** которая обычно равна A.b + Размер персонажа. SPD определяет дистанцию в метрах, которую персонаж может пройти за одно полудействие. Если этот результат меньше равен нулю, SPD вместо этого считается 0,5м. Персонажи с Трейтами Burrower, Hoverer и Flyer при движении с помощью этих Трейтов используют SPD, равное числу в скобках Трейта.

Движение в бою

SPD	Полу-движение	Полное движение	Натиск	Бег
0,5	0,5	1	1,5	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

Движение в нарративном времени

SPD	в минуту	в час	в день
0,5	12м	1км	10км
1	24м	2км	20км
2	48м	3км	30км
3	72м	4км	40км
4	96м	6км	60км
5	120м	7км	70км
6	144м	9км	90км
7	168м	10км	100км
8	192м	12км	120км
9	216м	13км	130км
10	240м	14км	140км

Таблица выше отображает нарративную пешую скорость персонажа в неспешном темпе по относительно свободному ландшафту. Плохая погода, неровная местность или необходимость в скрытном передвижении могут уменьшать эту скорость в разы по решению ГМа. При путешествии группой, группа движется со скоростью самого медленного персонажа.

Ускоренный марш

Персонаж может удвоить скорость своего нарративного передвижения на до T.b часов, передвигаясь в ускоренном темпе. По завершении ускоренного марша или времени, он должен пройти тест на T+0 или получить 1 Усталости. Он может продолжать ускоренный темп даже после истечения времени, но за каждый час свыше он должен проходить тест на T с кумулятивными модификаторами –10 (т.е. –10 за первый час, –20 за второй, –30 за третий и т.д.), получая 1 Усталости за каждый проваленный тест. В ускоренном марше внимание персонажа занято поддержкой дыхания и темпом, так что он получает штраф –10 на все тесты P, а тесты на его отслеживание или засекание получают бонус +10.

Бег

Персонаж может утроить скорость своего нарративного передвижения на 1 час, передвигаясь бегом, но это крайне утомительно. За каждый час бега он должен проходить тест на T с кумулятивными модификаторами –10 (т.е. –10 за первый час, –20 за второй, –30 за третий и т.д.), получая 1 Усталости за каждый проваленный тест. Бегущий персонаж целиком занят поддержкой темпа и получает штраф –20 на все тесты P, а тесты на его отслеживание или засекание получают бонус +30.

Форсированный марш

Обычный дневной марш длится 10 часов, но персонажи могут форсировать марш после этого времени. За каждый час форсированного марша персонаж должен проходить тест на T с кумулятивными модификаторами –10 (т.е. –10 за первый час, –20 за второй, –30 за третий и т.д.), получая 1 Усталости за каждый проваленный тест. Усталость, полученная от форсированного марша восстанавливается в два раза медленнее, чем обычно. Космодесатники, в силу своей физиологии, не имеют этого ограничения и могут маршировать сутки напролет без каких-либо последствий.

Трудный ландшафт

Мало какие битвы проходят на ровном удобном ландшафте и редко когда он остается таковым после того, как битва началась. Обломки стен, усеивающие пол, сухой песок, болото, или ковер из трупов и лужи крови – все это считается трудным ландшафтом. При движении по трудному ландшафту (как нарративному, так и в бою) SPD уменьшается вдвое. Персонажи, которые совершают Бег или Натиск через трудный ландшафт, должны пройти тест на A+0 или упасть. Некоторые виды трудного ландшафта более опасны, чем другие, и следующая таблица приводит несколько примеров того, как они влияют на этот бросок:

Ландшафт	модификатор
Дым или туман	+10
Грязь	+0
Лужа воды или крови	+0
Тьма	–10
Глубокий снег	–10
Густой подлесок	–10
Лед	–10
Густая толпа	–20
Трупы	–20
Обломки	–20
Землетрясение	–20

Карабканье

Механика карабканья разделяется на взбирание по простым склонам и отвесным склонам.

Простые склоны включают невысокие стены, холмы, кучи обломков, деревья и прочие объекты, на которые можно взобраться без специализированных Навыков и снаряжения. Если персонаж никуда не спешит, он может гарантированно забраться на них без всяких тестов. Если же персонаж спешит, преследуется, под огнем или пытается взбираться скрытно, то он должен пройти тест на Athletics(S)+0, чтобы взобраться или спуститься на SPD/2+Усп. м. Если он проваливает тест, он падает (или скатывается) со стартовой позиции.

Отвесные склоны куда сложнее и требуют немалой ловкости, чтобы успешно по ним пробраться. Чтобы взобраться по отвесному склону, персонаж должен пройти комбинированный тест на Athletics(S)–10 и Acrobatics(A)+0, чтобы взобраться или спуститься на SPD/2+Усп. м. Если он проваливает тест, он падает со стартовой позиции.

При наличии веревки, костылей и молотка (или надежной опоры для веревки) персонаж может спуститься с отвесного склона на веревке, что гораздо быстрее. Персонаж должен пройти тест Athletics(S)+10, чтобы спуститься на 10+3×Усп. м. На 1 Провал, он спускается только на 5м. На 2+ Провала он должен пройти тест на S+0 или упасть со стартовой позиции.

Прыжки

Все виды прыжков занимают полное действие и требуют тест на Acrobatics(A)+0. Если персонаж допрыгивает до врага или пролетает в прыжке мимо него, это считается как Натиск.

Вертикальный прыжок с места даст S.b/4 м подъема

Вертикальный прыжок с разбега даст S.b/2+Усп/2 м подъема

Горизонтальный прыжок с места даст S.b+Усп/2 м дистанции

Горизонтальный прыжок с разбега даст S.b+Усп м дистанции

Минимальная дистанция разбега 4 м. За разбег в 8, 12 и 16м персонаж получает +10, +20 и +30 к тесту соответственно.

Плавание

Плавание в идеальных условиях не требует никаких бросков, но сильные волны или течения, занятые руки или бой во время плавания, требуют тест на Athletics(S)+0. Успех на этом тесте позволяет двигаться со SPD равной S.b/2. Провал этого теста значит, что персонаж не может двигаться. Персонаж может нырять и плавать под водой так же, как на поверхности, но это требует задержки дыхания, если персонаж не имеет ребризера или пустотной брони. Хождение по дну (не важно по колено или полностью погруженным) считается хождением по трудному ландшафту.

Тяжелое оружие и особенно броня (тяжелая и силовая) накладывают штраф –30 на тест плавания. В случае провала персонаж идет ко дну.

Персонаж может плавать до T.b часов. Он может продолжать плавать даже после истечения времени, но за каждый час свыше он должен проходить тест на T с кумулятивными модификаторами –10 (т.е. –10 за первый час, –20 за второй, –30 за третий и т.д.), получая 1 Усталости за каждый проваленный тест. Если персонаж потерял возможность двигаться, будь это из-за Оглушения, потери сознания, Захвата, или связывания, он идет ко дну.

В расчете нарративной скорости SPD плавания равно S.b/2.

Размер

Размер персонажа влияет на его SPD, модифицирует все броски на попадание по нему и все его броски на Stealth. Персонажи по умолчанию имеют Размер 0 и отличный от этого Размер отображается Трейтом Size (X). Невоодушевленные предметы могут иметь Размер, но в их случае это влияет только на модификатор попадания по ним.

Разм.	Пример	мод. попадания	мод. stealth
-4	Глаз, сочленение в броне, монета	–40	+40
-3	Нож, ручка, дверной замок	–30	+30
-2	Болт-пистолет, серво-череп, младенец	–20	+20
-1	Ребенок, Гретчин, тяжелый болтер	–10	+10
0	Человек, Эльдар, Орк	0	0
1	Орк-ноб, Огрин, Космодесантник в броне	+10	–10
2	Орк-босс, Страж, Дредноут, Ликтор	+20	–20
3	Танк, Высший Демон, Тиран Улья	+30	–30
4	Лэнд Рейдер, Осквернитель	+40	–40
5	Сквиггот, Гибельный Клинок, Рыцарь	+50	–50
6	Титан, Ординатус, Гаргант	+60	–60

Полет

Для простоты игры, полет отображается в трех высотах: Приземная, Низкая и Высокая. Персонажи с Трейтом Flyer или Hoverer могут подниматься на Приземную высоту или приземляться с нее за свободное действие, а Персонажи с Трейтом Flyer – перемещаться с Приземной на Низкую и обратно за полудействие, и с Низкой на Высокую и обратно за полное действие. Летающий персонаж может перемещаться между Низкой и Приземной высотами как часть Натиска.

Приземная высота отображает полет до высоты 2м. На этой высоте они могут атаковать и быть атакованными наземными персонажами без всяких ограничений, но могут игнорировать эффекты трудного ландшафта. Персонажи с Трейтом Hoverer, летающие на этой высоте, могут летать вверх и вниз вдоль вертикальных поверхностей, вроде крепостных стен или зданий, или совершать прыжки между платформами при условии, что они начинают и заканчивают Ход на высоте не более 2м над ближайшей поверхностью.

Низкая высота отображает истинный полет на небольшой высоте от земли. На этой высоте они находятся вне досягаемости рукопашных атак наземных персонажей, но все еще могут быть атакованными стрелковым оружием со штрафом –10. Низкая высота недоступна в помещениях с потолками не выше 5м.

Высокая высота отображает полет в небесах вдали от земли. Персонажи на этой высоте могут атаковать и быть атакованными только другими персонажами на этой высоте. Высокая высота недоступна в замкнутых помещениях, кроме самых просторных.

При полете на любой высоте все тесты на Acrobatics и Dodge становятся комбинированными с тестом на Operate(Aeronautica)(A) с той же сложностью.

Если летающий персонаж потерял возможность двигаться, будь это из-за Оглушения, потери сознания, Захвата, связывания, или потери способности к полету, то он начинает падать. С приземной и низкой высоты персонаж падает сразу же, но с высокой он за первый Ход падения падает в низкую и только в следующий падает на землю. Расчетная высота и урон от падения зависят от текущей высоты и скорости персонажа в его предыдущий Ход:

Высота	Неподвиж.	Полу-движение	Полное движение	Натиск	Бег
Приземная	0	0	3	6	9
Низкая	10	12	15	20	25
Высокая	25	25	25	25	25

Падение

При свободном падении персонаж падает на 100м в Ход, достигая терминальной скорости за первые 25 м. Когда падающий персонаж ударяется о землю, он получает 1d10 + <высота падения> I Dmg. Высота падения в расчете урона ограничена терминальной скоростью, которая в нормальной атмосфере и гравитации составляет 25, но более сильная гравитация и разреженная атмосфера может повышать ее, а слабая гравитация и плотная атмосфера – наоборот повышает. Урон от падения игнорирует броню, но может быть поглощен тестом на Группирование. После получения урона от падения персонаж становится Лежачим.

Группирование – это тест на Acrobatics(A)+0. За каждый Успех на этом тесте урон от падения уменьшается на 1. Если на Группировании набрано больше Успехов, чем высота падения, персонаж приземлятся на ноги и не получает никакого урона.

Если персонаж хочет добровольно спрыгнуть с высоты, он может за полное действие провести тест на Acrobatics(A)+0, чтобы уменьшить эффективную высоту падения на свой A.b. В случае провала этого теста персонаж просто падает со своей текущей высоты. Независимо от успеха прыжка, при приземлении он может провести тест на Группирование, чтобы уменьшить урон от падения еще сильнее.

Вес и разгрузка

В обычной ситуации нет смысла подсчитывать сколько веса может на себе перемещать персонаж – большая часть персонажей может комфортабельно носить одну винтовку, рукопашное оружие и пару пистолетов или ножей с боеприпасами и некоторым снаряжением, но когда персонаж пытается тащить на себе целый арсенал или несколько тяжелых оружий, вес становится важным фактором (как минимум для людей). Подъемный вес зависит от суммы S.b и T.b персонажа.

Максимальный Вес

S.b+T.b	Ношение	Подъем	Толкание
0	0,9 кг	2,25 кг	4,5 кг
1	2,25 кг	4,5 кг	9 кг
2	4,5 кг	9 кг	18 кг
3	9 кг	18 кг	36 кг
4	18 кг	36 кг	72 кг
5	27 кг	54 кг	108 кг
6	36 кг	72 кг	144 кг
7	45 кг	90 кг	180 кг
8	56 кг	112 кг	224 кг
9	68 кг	134 кг	268 кг
10	78 кг	156 кг	312 кг
11	90 кг	180 кг	360 кг
12	112 кг	224 кг	448 кг
13	125 кг	450 кг	900 кг
14	337 кг	674 кг	1 348 кг
15	450 кг	900 кг	1 800 кг
16	675 кг	1 350 кг	2 700 кг
17	900 кг	1 800 кг	3 600 кг
18	1 350 кг	2 700 кг	5 400 кг
19	1 800 кг	3 600 кг	7 200 кг
20	2 250 кг	4 500 кг	9 000 кг
21	2 900 кг	5 800 кг	11 600 кг
22	3 550 кг	7 100 кг	14 200 кг
23	4 200 кг	8 400 кг	16 800 кг
24	4 850 кг	9 700 кг	19 400 кг

Персонаж, который носит вес больше **Ношения**, но меньше Подъема страдает от Перевеса. При Перевесе он получает штраф –10 на все связанные с движением тесты и уменьшает SPD на1. За каждые T.b часов в перевесе он должен пройти тест на T+0 или получить 1 Усталости.

Вес **Подъема** определяет какой максимальный вес персонаж может комфортабельно поднять с земли. Он может пытаться поднять предмет за пределами своего весового лимита, пройдя тест на Athletics(S)+0, и временно получив +1 к своей сумме S.b и T.b за каждый Успех. Подъем предмета тяжелее веса Ношения занимает полное действие. 2+ провала при попытке поднять тяжелый предмет дают персонажу 1 Усталости.

Вес **Толкания** определяет какой максимальный вес персонаж может комфортабельно сдвинуть с места по ровной поверхности, не поднимая, перевернуть на бок, или катить. Он может пытаться сдвинуть предмет за пределами своего весового лимита, пройдя тест на Athletics(S)+0 и временно получив +1 к своей сумме S.b и T.b за каждый Успех. Толкание предмета занимает полное действие. 2+ Провала при попытке толкать тяжелый предмет дают персонажу 1 Усталости.

Несколько персонажей могут попытаться поднять или толкнуть тяжелый предмет, согласовав свои действия – при этом их весовые лимиты (а не сумы S.b и T.b.) суммируются. В бою они должны сначала взять свою цель в захват, потом пропустить Ходы пока не наступит Ход последнего, и только потом поднимать или толкать цель.

Метание

Персонаж может метать предметы (и персонажей) весом до ¼ Веса Ношения как импровизированное метательное оружие на дальность до S.b×3 м. Чтобы метнуть персонажа, его нужно сначала взять в Захват. Персонаж может даже прицельно метать такие относительно легкие предметы броском BS+0. Брошенные таким образом предметы и персонажи и то, во что они попали, получают 1d5 + S.b I Dmg и урон, полученный «снарядом» считается уроном от падения (т.е. он игнорирует броню, но может быть поглощен броском на Группирование).

Персонаж может метать предметы (и персонажей) весом от ¼ до ½ Веса Ношения броском на Athletics(S)+0 с дальностью до 1d10 + S.b + 2×Усп м. Чтобы метнуть персонажа, его нужно сначала взять в Захват. Персонаж может метать такие относительно тяжелые предметы броском только в приблизительном направлении. Брошенные таким образом предметы и персонажи и то, во что они попали получают 1d10+S.b+Усп I Dmg и урон, полученный «снарядом» считается уроном от падения (т.е. он игнорирует броню, но может быть поглощен броском на Группирование).

Персонаж может метать предметы (и персонажей) весом от ½ до полного Веса Ношения аналогично предыдущему способу, но его бросок на Athletics получает штраф –30.

Если персонаж метает предметы и персонажей, которые весят от 0,5 до 1,5 его собственного веса, и не имеет очень надежной точки опоры в направлении, противоположному броску (например, уперевшись в стену здания или корпус тяжелого танка), он должен пройти комбинированный тест на Athletics(S)–30 и Acrobatics(A)–30, или его сбивает с ног (в направлении от броска), а дистанция и урон броска уменьшаются вдвое. Если снаряд весит от 1,5 до 3 его собственного веса, он вообще не может метать его без такой опоры и при броске с опорой должен пройти тест, как будто он ее не имел. И только магия может позволить метать вещи в 3 и более раза тяжелее самого персонажа.

Импровизированное Оружие

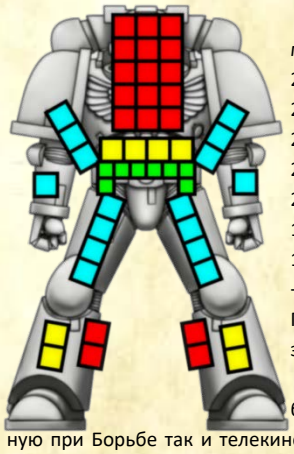
Персонаж может использовать предметы (и персонажей) весом до ¼ Веса Ношения как импровизированное рукопашное оружие, имеющее штраф –20 на все тесты WS с ним, со следующим профилем:

Dmg: 1d10 I, Pen0, Primitive, Unwieldy

Чтобы размахивать персонажем как дубиной, его нужно сначала взять в Захват. Использованные таким образом персонажи получают такой же урон, как цель атаки, причем даже если атака промахнулась или от нее увернулись и урон, полученный, ими считается уроном от падения (т.е. игнорирует броню, но может быть поглощен броском на Группирование).

Разгрузка

Для персонажей с огромным весом ношения, вроде космодесантников, гораздо большим ограничителем количества снаряжения является место на магнитных замках и разгрузке, чем вес.



Стандартная силовая броня имеет 12 магнитных замков и пояс с разгрузкой:

2 4×1 на бедрах
2 3×1 на боках кирасы
2 2×1 на голенях спереди, неудобные
2 2×1 на голенях сзади, очень неудобные
2 1×1 на предплечьях (может держать щит)
1 4×1 пояс сзади, неудобный
1 5×3 сзади ранца, очень неудобный
+8 карманов (1×1) на поясе спереди

По два кармана с каждой стороны можно заменить на кобуры (2×1)

Оружие на магнитных замках не может быть взято другим персонажем – как вручную при Борьбе так и телекинезом или магнитным притяжением, но из него можно вынуть чеку или боеприпасы. С предметами в карманах и кобурах ситуация противоположная.

Неудобные не дают пользоваться Quick Draw

Очень неудобные не дают пользоваться Quick Draw, и перемещаться в Ход, когда персонаж снимает или складывает на них предмет

Размеры предметов:

1×1 - граната, 2 магазина или 1 увеличенный, дуплюс, барабанный магазин;
2×1 - нож, пистолет, компактная винтовка, бомба, магазин тяж. оружия
3×1 - винтовка размером до болтера, аптечки и наборы инструментов
4×1 - большая винтовка: мельтаган, плазмаган, гранатомет, и т.д.,
4×1 - одноручное рукопашное оружие, кроме ножей и щитов
5×1 - двуручное рукопашное оружие, длинноствольная винтовка
5×2 - тяжелое оружие
3×3 - щит
4×3 - прыжковый ранец, рюкзак, вокс-кастер
5×3 - ранец с боеприпасами (имеет собственный магнитный замок 5x2)

БОЙ

Ход и Инициатива

Бой проходит в походовом времени, где каждый Раунд занимает 5 секунд. В течении Раунда каждый персонаж получает свой Ход в порядке Инициативы.

В начале боя все участвующие персонажи бросают 1d10+A.b, чтобы определить свою Инициативу. Персонажи ходят в порядке от самой высокой до самой низкой Инициативы. Если два персонажа имеют равную Инициативу, первым ходит тот, у которого выше А. Порядок Инициативы за редким исключением остается неизменным в течении боя. Новые персонажи присоединяются к бою в начале Раунда и сразу же бросают на Инициативу, чтобы определить свой порядок хода.

Врасплох

В случае засады, скрытного нападения или внезапной атаки персонажи, которые не засекли атаку считаются Застанутыми Врасплох. Застанутые Врасплох персонажи пропускают первый Раунд боя и не получают Реакции в этот Раунд. В первый Раунд любая атака по ним получает бонус +30.

Действия

В начале своего Хода персонаж получает 2 очка действия (ОД) и одну Реакцию. В течении своего Хода он может совершать разные действия которые их тратят. Если у персонажа не хватает ОД или Реакций, чтобы совершить действие, он не может его совершать.

Свободное действие не тратит ОД

Полудействие тратит 1 ОД

Полное действие тратит 2 ОД

Длительное действие тратит 2 ОД в течении нескольких Ходов, если его прерывают или персонаж сам обрывает его, весь прогресс за предыдущие Ходы теряется. Если действие требует теста, он проводится в последний Ход.

Расширенное действие тратит 2 ОД в течении нескольких Ходов, и требует тестов через определенные промежутки. Если его прерывают или персонаж сам обрывает его, весь прогресс с предыдущего теста теряется. В зависимости от контекста, персонаж может восстановить прерванное расширенное действие.

Реакция тратит 1 Реакцию; в отличие от предыдущих действий оно может проводиться вне Хода персонажа, как реакция на действия другого персонажа. Одно Действие может вызвать только одну Реакцию.

Типы Действий

Все действия имеют типы, которые определяют их взаимодействие с разными талантами и способностями:

Атака – это атакующее действие, наносящее вред другому персонажу. Персонаж может совершать *только одну Атаку* в *свой* Ход. Некоторые способности могут позволять персонажу совершать несколько атак как одно действие, совершать дополнительные атаки, или совершать атаки вне своего Хода.

Движение – действие включает перемещение.

Реакция – действие происходит в течении чужого хода как реакция.

Избегание – действие для избегания атаки; Избегание невозможно от атаки, о которой цель не знает, например со спины, из засады, или невидимым и неслышным снарядом.

Стрельба – действие включает стрельбу, и требует линии обзора к цели.

Рукопашная – действие включает рукопашную, если оно также не является движением, оно требует быть в прямом контакте с целью.

Прием – действие может использоваться в другом действии вместо Стандартной рукопашной атаки.

Борьба – действие требует держать его цель в Захвате.

Физическое – действие включает движения тела, и не может быть проведено, если персонаж связан, Оглушен, Парализован, или в Захвате.

Ментальное – действие требует мысленной концентрации и не может быть проведено, когда разум персонажа расфокусирован (например он пьян, галлюцинирует или в ярости).

Концентрация – действие требует особого внимания. Персонаж может совершать *только одну Концентрацию* в *свой* Ход.

Незримое – подтип атаки, обычно присущий психосилам и технологическим чудесам Механикум, и показывающий, что действие не заметно для обычных человеческих чувств. Другие персонажи могут совершать Избегание от этой атаки только если они засекли ее альтернативными методами (обычно пси-чутьем или ноосферными сенсорами соответственно).

Движение

Полудвижение

Действие: Полудействие
Тип: Движение, Физическое
Персонаж перемещается на дистанцию до его скорости полудвижения (SPD×1).

Полное Движение

Действие: Полное действие
Тип: Движение, Физическое
Персонаж перемещается на дистанцию до его скорости полного движения (SPD×2).

Бег

Действие: Полное действие
Тип: Движение, Физическое
Персонаж перемещается на дистанцию до его скорости бега (SPD×6). До начала своего следующего Хода он не может совершать действия с типом Реакция, вся Стрельба по нему получает штраф –20, а вся Рукопашная – бонус +20.

Выход из Боя

Действие: Полное действие
Тип: Движение, Физическое
Персонаж выходит из Рукопашной, не получая Свободных Атак, и перемещается на дистанцию до его скорости полудвижения (SPD×1).

Вольт

Действие: Полудействие
Тип: Движение, Физическое, Ментальное
Персонаж выходит из Рукопашной и перемещается на дистанцию до его скорости полудвижения (SPD×1). Он проходит тест на Acrobatics(A)+0 vs WS+0 против всех врагов, что могут совершать по нему Свободную Атаку (он делает один бросок против всех врагов сразу) – противники, которые провалили этот тест, промахиваются по нему, а те, которые преуспели в нем – попадают.

Лечь

Действие: Свободное действие
Тип: Движение, Физическое
Персонаж залегает на землю. **Лежачий** персонаж получает штраф –20 на броски WS и Dodge(A), бонус +20 на броски Stealth(A), его SPD уменьшается вдвое, и он не может совершать Бег и Натиск. Вся Стрельба по нему получает штраф –20, а вся Рукопашная – бонус +20.

Встать

Действие: Полудействие
Тип: Движение, Физическое
Лежачий персонаж встает на ноги. Он может попытаться встать прыжком, совершив тест на Acrobatics(A)+0 – в случае Успеха он встает за свободное действие, но в случае провала все противники в Рукопашной с ним получают по нему свободные атаки, после чего он встает за полудействие.

Перебежка

Действие: Полное действие
Тип: Движение, Физическое, Ментальное
Персонаж должен начинать и заканчивать движение в укрытии и перемещается на дистанцию до его скорости полного движения (SPD×2). В течении всего движения он получает преимущества укрытия, с которого он стартовал.

Оседлать/Спешиться

Действие: Полудействие
Тип: Движение, Физическое
Персонаж забирается или слезает с ездового зверя или байка.

Карабканье и Прыжки

Действие: Полное действие
Тип: Движение, Физическое
Персонаж совершает Карабканье или Прыжок (см стр. 14).

Смена Высоты

Действие: Разное
Тип: Движение, Физическое
Персонаж перемещается на дистанцию до его скорости полудвижения (SPD×1) и перемещается на другой уровень Высоты (см стр. 15).

Разное

Взять

Действие: Полудействие
Тип: Физическое
Персонаж берет в руки оружие или предмет с разгрузки, кобуры, подсумка, ножен или магнитного замка, или просто с земли или стола.

Сложить

Действие: Полудействие
Тип: Физическое
Персонаж складывает оружие или предмет обратно на разгрузку, в кобуру, подсумок, ножны или магнитный замок. Он может просто выпустить предмет из рук за свободное действие.

Полу-прицеливание

Действие: Полудействие
Тип: Ментальное
Если следующее действие персонажа является Атакой (но не психосилой), оно получает бонус +10.

Полное Прицеливание

Действие: Полное действие
Тип: Ментальное
Если следующее действие персонажа является Атакой (но не психосилой), оно получает бонус +20.

Задержка

Действие: Полудействие
Тип: Физическое
Персонаж немедленно заканчивает свой Ход, но сохраняет одно ОД. До начала своего следующего Хода он может в любой момент потратить это ОД, чтобы совершить действие, стоящее полудействия или свободного действия. Если он совершал Атаку в свой Ход, это действие не может быть атакой. Если он хочет совершить это действие в реакцию на заявленное но еще не отыгранное действие другого персонажа, первым действует тот, у кого выше А.

Избегание

Уклонение

Действие: Реакция
Тип: Физическое, Реакция, Избегание, Движение
Сразу после получения попадания, но до броска на урон, персонаж бросает на Dodge(A)+0. В случае Успеха, он уклоняется от атаки и попадание становится промахом.

Парирование

Действие: Реакция
Тип: Физическое, Реакция, Избегание, Рукопашная
Сразу после получения попадания, но до броска на урон персонаж бросает на Parry(WS)+0. В случае Успеха он отбивает или блокирует атаку и попадание становится промахом. Парирование работает только от атак в ближнем бою (в т. ч. выстрелов в рукопашной). Если персонаж не вооружен рукопашным оружием и пытается парировать атаки рукопашного оружия, он получает штраф –20.

Парирование атаки персонажа, который на 1 размер больше, требует Навык Parry прокачанный на +10, на 2 размера – +20, на 3 размера – +30, на 4+ размера – вообще невозможно.

Избегание множественных попаданий и взрывов

При Избегании атаки, наносящей множественные попадания, персонаж может Избежать по одному попаданию за каждый Успех. Если Успехов недостаточно, чтобы избежать всех попаданий, он *не* может пытаться делать еще одну попытку Избегания даже при наличии не потраченных Реакций – только одно Избегание против одной атаки.

Если персонаж подвергается нападению противника, наносящего несколько атак в Ход, и после успешного Избегания одной его атаки у персонажа остались не потраченные Успехи, он может потратить их на Избегание от попаданий от других его атак этом Ходу, тратя по *два* Успеха на Избегание каждого попадания. Если Успехов недостаточно, чтобы избежать всех попаданий, и у персонажа еще есть не потраченные реакции, он может пытаться делать еще одну попытку Избегания (все еще не более одной за каждую атаку).

При успешном Уклонении от атаки по площади (Blast, Spray) персонаж перемещается на границу эффекта, если она не дальше, чем его SPD, в коем случае он не может Уклоняться от этой атаки.

Атака

Базовая Атака

Действие: Полудействие
Тип: Атака, Физическое, Стрельба или Рукопашная
Персонаж делает рукопашную атаку тестом на WS+0 или стрелковую атаку тестом на BS+0. В случае Успеха он наносит одно попадание.

Место попадания атаки определяется обращением броска на попадание (десятки и единицы меняются местами, т.е. бросок в «41» становится «14») и сверкой с таблицей слева:

Атаки, наносящие множественные попадания, наносят первое и второе в выбранную часть тела, а остальные в торс.

Атаки по площади всегда попадают в торс.

Часть тела	Бросок
Голова	1–10
П. Рука	11–20
Л. Рука	21–30
Торс	31–70
П. Нога	71–85
Л. Нога	86–100

Любую атаку, которая не является психосилой, можно сделать **Прицельной атакой.** Прицельная атака получает тип Ментальное, и попадает в часть тела по выбору атакующего, но получает штраф к броску в зависимости от выбранной цели:

Часть тела	Штраф
Торс	–10
Нога	–15
Рука	–20
Голова	–20
Сочленение	–40
Глаз	–50

Попадание в сочленение это попадание в конечность на выбор, и оно игнорирует 2/3 (окр.▲) АР этой конечности.

Попадание в глаз, это попадание в голову, игнорирующее АР шлема.

Модификаторы Атаки:

Общие	рукопашная	стрелковая
Усталость	–10	–10
Слабый свет		–10
Дым, туман	–10	–20
Тьма	–20	–30
Ослеплен	–30	провал
Цель лежит	+20	–20
Цель бежит	+20	–20
Цель Оглушена	+20	+20
Врасплох	+30	+30

Рукопашные		Стрелковые	
Трудный ландшафт	–10	Подавлен огнем	–20
Очень трудный ландшафт	–20	Стрельба в рукопашную	–20
Численный перевес 2к1	+10	Дистанция в упор	+30
Численный перевес 3к1	+20	Короткая дистанция	+10
Положение Выше	+10	Боевая дистанция	+0
Более длинное оружие	+5	Дальняя дистанция	–10
		Экстремальная дистанция	–30

Урон

После успешного попадания оружие наносит урон броском, обозначенным в его профиле. Рукопашное оружие добавляет S.b атакующего к урону.

Атакующий может выбрать заменить результат броска одного кубика в броске на урон на количество Успехов в тесте на атаку. Если атака наносит несколько попаданий, атакующий может заменить кубик урона только в одном из них.

Критический Урон

Если один из кубиков урона на попадании выдал максимальный результат (10 для d10, 5 для d5), атака наносит Критический Урон. Атакующий бросает d5 по таблице критических повреждений и применяет результат к цели. Это не наносит критические Раны, и не увеличивает наносимый оружием урон – только дает сами эффекты. Тем не менее, если после Поглощения попадание не нанесло никакого реального урона, оно наносит 1 непоглощаемого урона.

Маловажные NPC, вроде обычных солдат, не могут наносить Критический Урон, но могут получить эту способность от офицеров через эффекты Командования.

Одиночный Выстрел

Действие: Полудействие
Тип: Атака, Физическое, Стрельба
Персонаж делает стандартную стрелковую атаку с бонусом +10 (тестом на BS+10). Если у оружия нет одиночной RoF (отмечается S в первой позиции RoF), эта атака не может использоваться.

Короткая Очередь

Действие: Полудействие
Тип: Атака, Физическое, Стрельба
Персонаж делает стрелковую атаку тестом на BS+0. В случае Успеха он наносит одно попадание за каждый нечетный Успех (1-й,3-й,5-й и т.д.) до максимума в его полуавтоматическую RoF (вторая позиция в RoF). Если у оружия нет полуавтоматической RoF, эта атака не может использоваться. Стрелок может распределить попадания по другим целям не более чем в 2м от основной цели (с разрешения ГМа цели на большем расстоянии могут быть включены, если с позиции стрелка между ними небольшое угловое расстояние), но ни одна из вторичных целей не может получить больше попаданий, чем основная. Вторичные цели всегда получают попадания в торс.

Длинная Очередь

Действие: Полудействие
Тип: Атака, Физическое, Стрельба
Персонаж делает стрелковую атаку тестом на BS–10. В случае Успеха он наносит одно попадание за каждый Успех до максимума в его автоматическую RoF (третья позиция в RoF). Если у оружия нет автоматической RoF, эта атака не может использоваться. Стрелок может распределить попадания по другим целям не более чем в 2м от основной цели (с разрешения ГМа цели на большем расстоянии могут быть включены, если с позиции стрелка между ними небольшое угловое расстояние), но ни одна из вторичных целей не может получить больше попаданий, чем основная. Вторичные цели получают попадания в торс.

Широкая Очередь

Действие: Полудействие
Тип: Атака, Физическое, Стрельба
Персонаж стреляет Короткой Очередью или Длинной Очередью тестом на BS+0 или BS–10 соответственно, уменьшая RoF (но не расход боеприпасов) на 2, и накладывая штраф –20 на все попытки Уклонения от этой атаки. Если соответствующая RoF оружия меньше 3, эта атака не может использоваться.

Стрельба на Подавление

Действие: Полное действие
Тип: Атака, Физическое, Стрельба
Персонаж выбирает сектор стрельбы в 45° (или меньше по собственному выбору), и открывает огонь на подавление по всем в этом секторе. Все персонажи в этом секторе, прямой видимости, и Короткой и Боевой дистанции должны пройти тест на **Подавление–10** (для полуавтоматической RoF) или **Подавление–20** (для автоматической RoF). Персонаж также делает стрелковую атаку тестом на BS–20. В случае Успеха ГМ распределяет одно попадание в торс за каждый нечетный Успех (1-й,3-й,5-й и т.д.) до максимума в выбранный RoF по случайной цели в секторе.

Караул

Действие: Полное действие
Тип: Атака, Физическое, Стрельба, Ментальное
Персонаж выбирает сектор стрельбы в 45° (или меньше по собственному выбору), и условие для открытия огня. В любой момент до начала следующего Хода, когда противник в секторе стрельбы выполняет это условие, стрелок может сделать по нему Одиночный Выстрел, Короткую Очередь или Длинную Очередь. Если А стрелка выше, чем А цели, он делает выстрел до ее действия, иначе он делает его после действия цели. При Карауле одиночными персонаж может сделать до ½BS.b(окр.▼) выстрелов за один Караул (по разным целям), но не более наибольшего RoF оружия.

Перезарядка

Действие: Зависит от оружия
Тип: Физическое
Персонаж заряжает боеприпасы в оружие.

Расклин

Действие: Полное действие
Тип: Физическое, Ментальное
Персонаж делает тест на Tech-Use+0 или Trade(Weaponsmith)+0. В случае Успеха он снимает Клин с оружия.

Закрепление

Действие: Полудействие
Тип: Физическое
Персонаж устанавливает тяжелое оружие на удобную позицию, будь это укрытие, лафет, бипод, трипод, или собственное плечо после того, как он принял надежную стойку. Пока он не сдвинется с места, или не повернет оружие вне сектора обстрела (±45° для большинства) оружие считается Закрепленным. Закрепление на лафете или плече не дает фиксированного градуса обстрела, так что стрелок может повернуть оружие в одну сторону на 45° за один Ход, а в следующий ход повернуть в ту же сторону. Закрепление на триподе дает поворот на все 360°, по 90° в Ход.

Общие Механики Стрельбы

Стрельба из оружия тратит количество боеприпасов, равное RoF выбранного режима стрельбы. Если в оружии не достаточно боеприпасов, оно (очевидно) не может стрелять.

Дистанции стрельбы определяют бонус или штраф к тесту на попадание, и зависят от Rng (дальнобойности) оружия:

+30 - Дистанция в упор ..... от 0,5 до 3м
+10 - Короткая дистанция ..... от 3м до Rng/2
+0 - Боевая дистанция ..... от Rng/2 до Rng
–10 - Дальняя дистанция ..... от Rng до Rng×2
–30 - Экстремальная дистанция ..... от Rng×2 до Rng×3

Стрельба в ближнем бою считается дистанцией в упор, но имеет модификатор +0, как будто это боевая дистанция.

Типы стрелкового оружия

Пистолет занимает одну руку и может использоваться для стрельбы в ближнем бою без каких-либо штрафов, в т.ч. для Свободных Атак.

Винтовка занимает две руки и может использоваться для стрельбы в ближнем бою, но тесты на Избегание от нее в рукопашной получают бонус +30.

Длинная Винтовка занимает две руки и *не* может использоваться для стрельбы в ближнем бою.

Тяжелое Оружие занимает две руки, и *не* может использоваться для стрельбы в ближнем бою. Стрельба из Тяжелого оружия получает штраф –30 если оно не Закреплено, и еще –10, если персонаж совершал Движение в этот ход.

Метательное Оружие занимает одну руку и тратится на каждый выстрел. Rng метательного оружия равна S.b×3м, и оно получает +S.b к урону. В рукопашной оно может использоваться как рукопашное оружие. При критическом промахе, метательное оружие не заклинивает.

Граната занимает одну руку и тратится на каждый выстрел. Rng гранаты равна S.b×3м. В рукопашной она может использоваться как рукопашное оружие, чтобы нацепить гранату на врага (используя WS или BS по выбору). Если рукопашная атака гранатой промазала, граната не тратится. Если успешная рукопашная атака гранатой со свойством Blast нанесла 3+ Успехов, считается что атакующий вовремя отпрыгнул или настроил гранату на направленный взрыв, и его не задело. При критическом промахе граната падает персонажу под ноги и взрывается.

Клин

При критическом промахе стрелковое оружие заклинивает.

Заклиненное оружие портит 2×RoF боеприпасов* в его магазине, и не может стрелять пока не будет Расклинено. Порог критического провала стрелкового оружия может отличаться от стандартного 96+ и зависит от Надежности оружия, определяемой следующими свойствами:

	Свойство	Порог:
–2	Very Unreliable	81+
–1	Unreliable	91+
0	Нет	96+
+1	Reliable	100
+2	Very Reliable	Нет

Если оружие получает несколько свойств Надежности от разных источников, их Надежность складывается (до минимума в –2 и максимума в +2) и оружие вместо этого получает свойство, соответствующее конечной Надежности.

Оружие с Надежностью +1 и +2 все еще автоматически промахивается на броске 96+, оно просто не получает Клин.

Пример: *Лазган, имеющий свойство Reliable по умолчанию, получает еще одно свойство Reliable от Good.Q, еще одно от применения машинного масла перед боем, и свойство Unreliable от использования боеприпасов Хот-Шот. Конечная Надежность оружия 1+1+1-1=+2, так что Лазган получает свойство Very Reliable и, следовательно, не может Заклинить, по крайней мере в этом бою.*

*Боеприпасы, испорченные Клином, можно позже восстановить тестом на Trade(Weaponsmith)+10.

Подавление

Тест на Подавление отображает инстинкт выживания под шквальным огнем. Некоторые атаки напрямую вызывают тест на Подавление, но ГМ может объявлять его, когда персонажи оказываются под массированным автоматическим огнем или снайперским обстрелом. Тест на Подавление является тестом на W+0. Если персонаж уверен, что обстрел не может ему серьезно навредить (не может нанести более 3 урона), он автоматически проходит тест на Подавление.

Если Подавленный персонаж не находится в укрытии относительно источника стрельбы, он должен тратить все свои действия чтобы добраться до укрытия. Если он не может добраться до укрытия, он Залегает. Находясь в укрытии, персонаж имеет только одно ОД в свой Ход, и получает штраф –20 на все тесты BS.

В конце своего Хода Подавленный персонаж может пройти тест на W+0, чтобы преодолеть Подавление. Этот тест получает бонус +30 если персонаж и его ближайшие соратники и окрестности (в радиусе 10м) не подвергались обстрелу с конца его предыдущего Хода.

Персонажи в рукопашной, не подвержены Подавлению и автоматически преодолевают Подавление когда оказываются в рукопашной.

Укрытие

Укрытия не дают штрафов к тестам на попадание. Вместо этого они предоставляют дополнительную броню от стрельбы для тех частей тела, которые находятся в укрытии. Персонаж сам выбирает, какие части тела прятать в укрытии, а какие выставлять, хотя не всякое укрытие может быть достаточно большим, чтобы предоставить полный выбор. Если он стреляет во врагов не сквозь амбразуру или бойницу, он наверняка выставляет как минимум голову и одну или обе руки для двуручного оружия. Таблица справа дает примеры брони разных укрытий:

Укрытие	AP:
Дверь, стол, шкаф	4
Деревянная мебель	5
Бронестекло, тонкие листы метала	6
Грузовые ящики, мешки с песком	8
Блок когитаторов, стазис-под	12
Рокрит, камень, толстые листы стали	16
Армопласт, переборки, пласталь, окоп	32

Повреждение Укрытий

Укрытия не вечны и вражеский огонь со временем превращает их в решето. Каждый раз, когда укрытие получает попадание, пробивающее его, оно теряет 1 AP. Особо мощные выстрелы могут наносить укрытию больше урона по решению ГМа.

Взрывы

Стрелковое оружие со свойством Blast наносит урон по площади в сфере вокруг точки попадания. Если оно задевает несколько противников, делается только один бросок на урон для всех.

Если взрыв промахивается по цели, зона взрыва смещается и может все еще задеть цель, или быть может других персонажей. При смещении стрелок бросает d10 на дистанцию смещения в метрах, и d8 на направление смещения, согласно следующей розе:

Взрывы и Окружение

Укрытия крайне эффективны против взрывного оружия и увеличивают свой AP вдвое в расчете поглощения урона от взрывов, втрое против взрывов, наносящих X Dmg и вчетверо – против X(Fr) Dmg. Когда персонаж успешно проводит Избегание против Взрыва, он может вместо того, чтобы отскочить за пределы радиуса взрыва, занять укрытие от него в пределах своей дистанции отскока. Часто это единственный выход, что у него есть, при отсутствии пространства для отскока или против очень больших шаблонов взрыва.

Взрывы очень эффективны в замкнутых помещениях – в комнатах, размером не более 4×Радиус взрыва, взрывы, наносящие X Dmg, получают +1d10 Dmg и увеличивают свой радиус на 50% (окр▲). за счет отражающихся от стен ударных волн и рикошетящих осколков.

Ближний Бой

Связан в Рукопашной

Персонаж, который находится на расстоянии рукопашного удара от враждебного персонажа, вооруженного рукопашным оружием или пистолетом, считается связанным в рукопашной. Персонаж, связанный в рукопашной не может стрелять в цели вне рукопашной. Если персонаж выходит из рукопашной дистанции, враги, способные до него дотянуться рукопашной атакой, получают по нему Свободную Атаку.

Стрельба по персонажам в Рукопашной получает штраф –20. Если стрельба в рукопашную промазывает на 1 или 2 Провала, выстрел вместо этого попадает в случайного персонажа в контакте с целью (это может быть как враг, так и союзник). При стрельбе короткой или длинной очередью по цели, связанной в рукопашной, половина потенциальных выстрелов, что не попала в цель (окр.▼) попадает в случайного персонажа в контакте с целью.

Не-атакующие Рукопашные Действия:

Смена Стойки и Хвата

Действие: Свободное действие
Тип: Физическое, Концентрация
Персонаж меняет свою Стойку и/или Хват на одном или нескольких оружиях. Это действие нельзя проводить *после* рукопашной атаки.

Финт

Действие: Полудействие
Тип: Физическое, Рукопашное, Ментальное
Персонаж делает обманный маневр, чтобы открыть противника для настоящей атаки, следующей за ней. Персонаж и противник проходят тест на WS+0 vs WS+0. Если персонаж побеждает, цель не может совершать Избегание от его следующей рукопашной атаки.

Давление

Действие: Полудействие
Тип: Движение, Физическое, Рукопашное, Ментальное
Умелым фехтованием или грубым натиском персонаж заставляет своего противника сдвинуться. Персонаж и противник проходят тест на WS+0 vs WS+0. Если персонаж побеждает, он может заставить цель переместиться на Успехи м. до максимума в ее SPD в любом направлении. Он может выбрать последовать за целью, сохраняя рукопашную дистанцию, или остаться на месте. Это действие нельзя проводить, если цель уверенна, что оружие персонажа не может ей серьезно навредить.

Напролом

Действие: Полное Действие
Тип: Атака, Движение, Физическое, Рукопашное
Персонаж совершает Натиск или Бег, сметая с пути персонажей мешающих его продвижению. Он проходит тест на Athletics(S)+0 vs Athletics(S)+0 против всех врагов на его пути по очереди (он делает один бросок против всех врагов сразу). Противники меньше персонажа получают штраф –10 за каждый уровень разницы в Размере. При Успехе персонаж проходит дистанцию, игнорируя противников и не получая от них Свободных Атак. При Провале, персонаж останавливается перед первым противником в очереди, который преуспел в своем встречном тесте. Противники, которые проваливают свой встречный тест на 5 и боле Провалов, сбиваются с ног, и получают 1d5+S.b I Dmg со свойством Primitive. Это действие нельзя проводить, чтобы прорваться напролом против противников, которые хотя бы на 1 Размер больше персонажа.

Композиция Рукопашной Атаки

Рукопашная атака состоит из 4-х компонентов:
База – отображает Действие атаки
Прием – модифицирует действие, часто зависит от оружия
Стойка – общий модификатор всех атак персонажа в этом Ходу
Хват – изменяет часть профиля для оружия.
В этом разделе описаны *стандартные* базы, стойки, и приемы. Дополнительные можно найти в разделе «Таланты».

Базы:

Стандартная Атака

Действие: Полудействие
Тип: Атака, Физическое, Рукопашное
Персонаж делает рукопашный прием с бонусом +10.

Натиск

Действие: Полное действие
Тип: Атака, Движение, Физическое, Рукопашное
Персонаж перемещается на дистанцию до его скорости Натиска (SPD×3), но не менее 4м, заканчивая движение в контакте с противником, после чего делает рукопашный прием с бонусом +20.

Полная Атака

Действие: Полудействие
Тип: Атака, Физическое, Рукопашное
Персонаж делает рукопашный прием с бонусом +30. До начала своего следующего Хода он не может совершать Физические Избегания.

Осторожная Атака

Действие: Полудействие
Тип: Атака, Физическое, Рукопашное
Персонаж делает рукопашный прием со штрафом –10. До начала своего следующего Хода все его Физические Избегания получают бонус +10.

Свободная Атака

Действие: Свободное действие
Тип: Атака, Физическое, Рукопашное, Реакция
Когда другой персонаж покидает рукопашную с ним или проходит мимо него в радиусе действия его рукопашного оружия, персонаж может сделать рукопашный прием с бонусом +0. Он может совершать только одну Свободную Атаку в Раунд.

Верховая Атака

Действие: Полное действие
Тип: Атака, Движение, Физическое, Рукопашное
Эта база доступна только персонажам верхом на байках и верховых зверях. Персонаж перемещается на дистанцию до его скорости Натиска (SPD×3), но не менее 4м, и делает рукопашный прием с бонусом +20 по одному противнику, мимо которого он проехал. Это движение не вызывает Свободные атаки, кроме следующих случаев:

1) Персонаж начал свой Ход связанным в рукопашной. Другие персонажи в рукопашной получают свободную атаку по нему как обычно.

2) Рукопашное оружие пешего противника, мимо которого он проезжает (в т.ч. цели, если она выжила) имеет Rng хотя бы на 2 выше, чем у оружия персонажа.

3) Рукопашное оружие другого всадника, мимо которого он проезжает (в т.ч. цели, если она выжила) имеет Rng равное или выше, чем у оружия персонажа.

Приемы:

Обычная Атака

База: Любая
Оружие: Любое
Персонаж делает базовую рукопашную атаку с бонусом +0.

Широкий Взмах

База: Любая
Оружие: Булава, Глефа, Кистень, Кнут, Когти, Меч, Молот, Нож, Посох, Топор
Персонаж делает базовую рукопашную атаку с бонусом +0. Уклонение от этой атаки получает штраф –10, а Парирование – бонус +10. Эта атака не может быть Прицельной Атакой.

Выпад

База: Любая
Оружие: Глефа, Когти, Копье, Меч, Нож, Посох, Штык
Персонаж делает базовую рукопашную атаку с бонусом +0. Парирование этой атаки получает штраф –10, а Уклонение – бонус +10. Оружие получает +1 к Rng для этой атаки.

Пила

База: Стандартная Атака, Натиск
Оружие: Глефа, Когти, Копье, Меч, Нож, Топор, Штык
Этот прием доступен только для оружия со свойством Tearing или Power Field. Персонаж прижимает лезвие своего оружия к цели. Он делает базовую рукопашную атаку со штрафом –10. В расчете урона от этой атаки S.b уменьшается вдвое (окр.▲). Rng для этой атаки уменьшается до 0. Эта атака игнорирует щиты-куполы.

Оглушить

База: Стандартная Атака, Натиск, Полная Атака
Оружие: Булава, Кистень, Кулаки, Молот, Посох, Щит
Персонаж делает базовую рукопашную прицельную атаку в голову (–20) с бонусом +0. Расчет урона от этой атаки игнорирует свойство Primitive. Если после поглощения эта атака нанесла урон, он игнорируется и вместо этого цель Оглушается на 1 Ход за каждый нечетный урон.

Повалить

База: Натиск, Полная Атака
Оружие: Когти, Крюк, Кулаки, Посох, Топор, Щит
Персонаж и цель проходят встречный тест на Athletics(S)+0 vs Athletics (S)+0. Если персонаж преуспевает во встречном тесте, он сбивает цель с ног. Если он преуспевает на 5+ Успехов, он может выбрать нанести цели 1d5+S.b I Dmg со свойством Primitive и 1 Усталости. Если один из участников теста меньше другого, он получает штраф –10 за каждый уровень разницы в Размере. Этот прием нельзя проводить против целей на 2 и более Размера больше персонажа.

Захват

База: Любая
Оружие: Когти, Кулаки, Крюк
Персонаж делает рукопашную атаку тестом на WS+0. Эта атака Парируется со штрафом –30, но от нее можно Уклоняться как обычно. При успешном попадании, персонаж и цель проходят тест на Athletics(S)+0 vs Athletics (S)+0 и при победе персонаж берет цель в Захват. Этот прием нельзя проводить против целей на 2 и более Размера больше персонажа.

Стойки:

Стандартная Стойка

Оружие: Любое
Эффект: Нет. По умолчанию персонаж в этой стойке.

Защитная Стойка

Оружие: Любое
Эффект: Персонаж не может совершать Атаки. Все рукопашные атаки по нему получают штраф –20. Он получает 1 доп. Реакцию, которую он может тратить только на Избегание от рукопашных атак. Если персонаж вооружен щитом, он может атаковать *другим оружием*, но атака тратит полное действие вместо полудействия, и он не может совершать Натиск.

Частокол

Оружие: Глефа, Копье, Штык
Эффект: Персонаж не может совершать Натиск и Бег. Один раз до начала своего следующего хода, когда персонаж или его союзник в базовом контакте с ним подвергается рукопашной атаке оружием с меньшим Rng, чем его собственное, он может совершить одну Свободную Атаку по атакующему до того как тот нанесет удар.

Хват:

Доступ к хватам описан в профиле оружия. Большая часть оружия имеет доступ только к некоторым хватам, или вообще только к одному стандартному.

Стандартный Хват

Все оружие имеет этот хват и он не упоминается в профиле.

Одноручный Хват (1р)

Персонаж перехватывает двуручное оружие одной рукой. Оружие теряет один кубик урона, уменьшает свой Баланс на 1, штраф –5 на все тесты WS с ним и получает +1 Rng. Если оружие наносило только один кубик урона, оно вместо потери этого кубика получает –4 к Dmg.

Двуручный Хват (2р)

Персонаж перехватывает одноручное оружие двумя руками. Оружие получает +3 Dmg и бонус +5 на все тесты WS, который увеличивается до +10 на атаки с приемами Оглушить и Повалить.

Обратный Хват (Об)

Персонаж перехватывает одноручное оружие лезвием назад. Оружие получает –2 Rng до минимума в 0 и штраф –10 на все тесты WS этим оружием, кроме Финтов, которые получают бонус +10, и атаки с приемом Выпад, которые просто не получают штрафа. Оружие в обратном хвате получает только ½S.b (окр.▲) к урону (этот штраф не суммируется с таким же штрафом от приема Пила), но при Полных атаках с приемом Выпад, оружие не получает этот штраф и даже наносит + ½S.b (окр.▲) Dmg.

В этом хвате персонаж может использовать свое рукопашное оружие как метательное, если оно не является таковым с Rng S.b×1м, штрафом –10 на тест BS и без штрафа к Dmg от хвата.

Ближний Хват (Бл)

Персонаж перехватывает оружие второй рукой ближе к острию для более точного попадания в мелкие цели. Оружие получает –2 Rng до минимума в 0, и свойства Precise и Unwieldy, но не может использоваться в Борьбе, независимо от Rng.

Кулачный Хват (Кл)

Персонаж перехватывает оружие у самой головки, используя его как кастет. Оружие снижает Rng до 0, получает –2 к Dmg и считается кулаком. Оно может использовать только профили топора, крюка и молота.

Мордхау (Мх)

Персонаж перехватывает меч обеими руками за лезвие и использует его как булаву или молот, нанося удары яблоком или гардой. Оружие получает –5 на все тесты WS с ним и использует профиль одноручной булавы, которая считается в двуручном хвате.

Безоружный Бой

Даже без рукопашного оружия персонаж все еще способен драться в рукопашной. Удары кулаками, пинки ногами и удары головой считаются , оружием со следующим профилем:

Название	Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
Кулак	1р	Кулак	0	1d5–3 I(Cr)	0	Primitive	U

Вооруженный персонаж имеет огромное преимущество перед невооруженным – и не только из-за большего урона. Вооруженный персонаж получает бонус +20 на Парирование безоружных атак и может потратить 2 Успеха в тесте на Парирование, чтобы нанести атакующему урон своего оружия с S.b атакующего вместо своего. Невооруженный персонаж получает штраф –20 на Парирование полноценного рукопашного оружия.

Персонажи, вооруженные стрелковым оружием без рукопашных улучшений, считаются безоружными против невооруженных атак, но считаются вооруженными во всех прочих случаях, используя следующие профили, соответственно типу оружия:

Название	Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
Пистолет	1р	Булава	1	1d5–2 I(Cr)	0	Primitive	-1
Винтовка	2р	Посох	2-3	1d10–2 I(Cr)	0	Primitive	-1
Дл. винтовка	2р	Посох	2-4	1d10–2 I(Cr)	0	Primitive	-1
Тяж. оружие	2р	Булава	3	2d10–4 I(Cr)	0	Primitive	-2

Все атаки стрелковым оружием, использующим эти профили, получают штраф –10, который увеличивается до –20 для тяжелого оружия. Закрепленное тяжелое оружие нельзя использовать в рукопашной и персонаж с таким оружием считается безоружным до начала своего следующего Хода, если он стрелял из него.

Борьба

После успешного Захвата атакующий и цель становятся связанными Захватом. Пока они связаны Захватом, оба персонажа считаются связанными в ближнем бою, не могут тратить Реакции на Физические Уклонения, могут использовать только действия Борьбы или не-Физические действия, другие персонажи получают бонус +20 к атакам по ним. Только два персонажа могут быть связаны Борьбой, но по решению ГМа они могут получать бонусы от Ассистентов.

Если один из участников Захвата меньше другого, он получает штраф –10 на все тесты Борьбы за каждый уровень разницы в Размере.

Действия Атакующего:

Во время Захвата Атакующий может использовать:
Взять и **Сложить**, в том числе и на снаряжении цели.
Полудвижение и **Движение**, если его Размер больше цели.
Рукопашные Атаки с базой Стандартная Атака, если их Rng 0 или 1.

Отпустить

Действие: Свободное Действие
Тип: Физическое, Борьба
Персонаж выпускает цель из Захвата.

Сжать

Действие: Полудействие
Тип: Физическое, Борьба
Персонаж крепче заламывает цель. В свой Ход цель получит штраф –10 на любые Физические действия, за каждое полудействие, потраченное на Сжатие, если она все еще в Захвате.

Заломить

Действие: Полудействие
Тип: Атака, Физическое, Борьба
Персонаж душит, заламывает или выкручивает конечности цели. Персонаж и цель проходят тест на Athletics(S)+0 vs Athletics(S)+0 и при Успехе персонаж может выбрать нанести цели 1d5+S.b I Dmg, игнорирующего броню, и 1 Усталости.

Пересилить

Действие: Полное действие
Тип: Атака, Физическое, Борьба
Персонаж и цель проходят тест на Athletics(S)+0 vs Athletics(S)+0. Если персонаж побеждает, он может заставить цель переместиться на Успехи м. до максимума в ее или свой SPD (выбирается меньший) в любом направлении, перемещаясь вместе с ней, либо повалить ее на землю.

Метнуть или Замахнуться

Действие: Полное действие
Тип: Атака, Физическое, Борьба
Персонаж может пытаться метнуть цель, связанную с ним в Захвате, или даже использовать ее как импровизированное оружие. Механика этого расписана на стр. 16.

Действия Цели:

Вырваться

Действие: Полное Действие
Тип: Физическое, Борьба
Персонаж и атакующий проходят тест на Athletics(S)+0 vs Athletics(S)+0. Если персонаж побеждает, он вырывается из Захвата.

Выкрутиться

Действие: Полное Действие
Тип: Физическое, Борьба
Персонаж и атакующий проходят тест на Acrobatics(A)+0 vs Athletics(S)+0. Если персонаж побеждает, он вырывается из Захвата.

Перехватить Контроль

Действие: Полное Действие
Тип: Физическое, Борьба
Персонаж и атакующий проходят тест на Athletics(S)–20 vs Athletics(S)+0. Если персонаж побеждает, он становится атакующим в Захвате и получает обратно одно ОД, которое он может потратить на действие Атакующего в Борьбе.

Укусы

Персонажи, способные кусаться, могут автоматически провести укус как свободное действие в дополнение к другим атакам в любой Ход, когда они контролируют Захват, в том числе в Ход, когда Захват был проведен. Укус автоматически попадает в торс, но персонаж может провести прицельную атаку, чтобы попасть в другую часть тела.

Псайкана

Психосила

Действие: Зависит от психосилы
Тип: Ментальное, дополнительные (в зависимости от психосилы).
Псайкер манифестирует психосилу, проходя Психотест.

Пси-чутье

Действие: Полудействие
Тип: Ментальное
Псайкер прислушивается к течениям Варпа и делает тест на Psyniscience(P)+0. При Успехе до начала своего следующего Хода он может засекать манифестации и поддерживание психосил другими псайкерами и эхо ранее примененных в этом месте психосил. Объем и детальность полученной им информации зависят от количества Успехов на этом броске и могут потребовать доп. тестов на For. Lore (Warp, Psykers, или Daemons).

Психофокус

Действие: Свободное действие
Тип: Ментальное
Псайкер должен носить Психофокус, чтобы совершать это действие. Он проходит тест на W+0. При Успехе, если следующее действие персонажа является психосилой, оно получает бонус +10. Критический Успех дет бонус +15. Критический провал дает штраф –10.

Пси-капюшон

Действие: Реакция
Тип: Ментальное, Реакция, Избегание
Псайкер должен носить пси-капюшон и засечь манифестацию вражеской психосилы, чтобы совершать это действие. Псайкер проходит тест на W+тPR×5 и уменьшает Успехи на психотест для манифестации вражеской психосилы на Успехи с этого теста.

Выжигание Души

Действие: Свободное действие
Тип: Ментальное
После того, как псайкер наносит оружием со свойством Force хотя бы 1 непоглощенного урона противнику, обладающему душой, он и противник проходят тест на W+тPR×5 vs W+тPR×5. Если псайкер побеждает, он наносит противнику d10 непоглощаемого E Dmg за каждый Успех.

РАНЫ И УРОН

Раны

Характеристика Раны определяет количество урона, который персонаж может получить до того как ранения значительно скажутся на его боеспособности. При получении урона персонаж теряет Раны. При достижении 0 Ран персонаж не умирает, но начинает получать Критические Раны, которые работают как отрицательные Раны. При каждом получении Критических Ран персонаж получает Критические Эффекты, которые определяются конечным количеством Критических Ран после получения урона, местом попадания и типом урона, в соответствии с таблицами Критических Эффектов на следующих страницах.

Критические эффекты из этих таблиц отображают обычного человека и ГМ может модифицировать их под особенности физиологии каждой цели – шестиногий мутант, очевидно, не будет страдать от перелома ноги так же, как обычный человек, а успешная активация Сус-Ан Мембраны космодесантника порой требует изменить эффект для правдоподобности.

Поглощение

Когда персонаж получает урон, он уменьшает его Поглощением. По умолчанию большая часть урона поглощается на T.b персонажа и AP брони (и укрытия), которой прикрыта эта часть тела персонажа. Урон часто также имеет Pen (бронебойность), которая уменьшает расчетную AP цели до минимума в 0. Некоторые виды урона игнорируют T.b или AP полностью, или поглощаются чем-то другим. Если урон меньше Поглощения, персонаж закономерно не получает урона от атаки.

Виды Урона

Есть 4 основных вида, урона, которые преимущественно определяют критические эффекты, но некоторые виды защиты боле или менее эффективны против разных типов урона. Если атака не имеет указанного вида урона, он считается I.

I – Ударный урон;

R – Режущий урон;

X – Взрывной урон;

E – Энергетический урон.

Некоторое оружие и атаки имеют подвиды урона, отображаемые в скобках после вида. Они используют критические эффекты основных видов и различие в основном важно для видов защиты:

I(Cr) – Дробящий урон, игнорирует мягкую броню, половину (окр.▼) брони шлемов, получает свойство Concussive (–1), попадая в голову;

X(Fr) – Осколочный урон, неэффективен против флак-брони;

E(El) – Электрический урон, игнорирует электропроводящую броню;

E(Fl) – Огненный урон, поджигает горючие материалы;

E(Ls) – Лазерный урон, проходит сквозь прозрачные материалы.

Усталость

Некоторые атаки, критические эффекты и просто истощение наносят персонажу Усталость. Персонаж по умолчанию имеет 0 Усталости. Персонаж с Усталостью в 1 и более получает штраф –10 на все тесты, кроме тестов T. Когда персонаж набирает больше Усталости, чем его T.b, он теряет сознание на 10–T.b минут до минимума в 1 минуту.

Час отдыха убирает 1 Усталости. Полноценный сон (8 часов для человека, 3 для космодесантника) убирает всю Усталость.

Сбитие с ног

Сбитый с ног персонаж лежит на земле. Лежачий персонаж получает штраф –20 на броски WS и Dodge(A), бонус +20 на броски Stealth(A), его SPD уменьшается вдвое и он не может совершать Бег и Натиск. Вся Стрельба по нему получает штраф –20, а вся Рукопашная – бонус +20. Он может встать действием Встать, которое обычно занимает Полудействие.

Оглушение

Оглушенный персонаж не может совершать Действия и Реакции. Все атаки по нему получают бонус +20. Оглушенный персонаж НЕ Беспомощен и может видеть и слышать других.

Без сознания

Персонаж без сознания не может совершать Действия и Реакции. Он считается Беспомощным и не может видеть и слышать других. Если персонаж падает без сознания от Усталости, после прихода в себя он убирает 1 Усталости, или уменьшает Усталость до T.b, если она больше T.b.

Беспомощный

Беспомощный персонаж не может совершать Физические действия. Рукопашные атаки и выстрелы в упор по нему автоматически успешны и наносят удвоенный урон. Стрелковые атаки по Беспомощной цели получают бонус +30.

Ослепленный

Ослепленный персонаж не может видеть, автоматически проваливает тесты на BS, если у него нет других способов засекать цель, и получает штраф –30 на тесты WS и прочие тесты, что требуют зрения.

Оглохший

Оглохший персонаж не может слышать и автоматически проваливает все тесты, требующие слуха. Он не может получать эффектов Command, если только его командир не отдает приказы языком жестов.

Кровотечение

В *конце* каждого своего Хода персонаж с Кровотечением должен бросать d10, и на 1 он умирает. Кровотечение можно убрать тестом Medicae –10, который становится –30, если пациент активно действует.

Огонь

В *конце* каждого своего хода Горящий персонаж получает 1d10 (некоторые источники пламени наносят больше урона) E Dmg, игнорирующего броню, и 1 Усталости. В *начале* своего хода Горящий персонаж должен пройти тест на W+0, или он проводит свой Ход, паникуя и вопя. Персонаж может потушить себя, упав на землю и покачавшись, тестом на A –20, хотя природа пламени и горючесть одежды персонажа могут менять модификатор к этому броску по решению ГМа. Другие персонажи в контакте с горящим могут потушить его полудействием и тестом A+0.

Удушье

Темп Удушья зависит от активности персонажа. Персонаж, пытающийся сохранить кислород, может задерживать дыхание на T.b минут. Персонаж, занятый активными действиями (вроде боя), может задержать дыхание до T.b×2 Раундов. При задерживании дыхания персонаж должен проходить тест на T+0 каждую минуту или каждый Ход соответственно, или получать 1 Усталости. Если персонаж не получил свежего вздоха за отведенное время, он теряет сознание. Потерявший сознание персонаж умирает от удушья через T.b Раундов.

Потеря конечностей

Потеря конечностей всегда приводит к Кровотечению. Обрубок конечности нуждается в медицинской обработке (тестом Medicae–10), иначе с шансом 80% он загноится, и через 1d10 дней персонаж умрет от гангрены. Потеря частей тела также приводит к следующим эффектам:

Ладонь: Штраф –20 на все тесты, что требуют двух рук. Персонаж не может пользоваться оружием и предметами этой рукой, кроме предметов, что цепляются к запястью (щит, когти, нартеций).

Рука: Также как ладонь, но персонаж больше не имеет запястья, чтобы нацепить щит, когти, или другой предмет.

Стопа: SPD персонажа уменьшена вдвое (окр.▼) и он получает штраф –20 на все тесты Движения. При потере обеих стоп персонаж требует броска на Acrobatics–10 просто чтобы ходить, балансируя на обрубках.

Нога: Так же как стопа, но персонаж больше не может Уклоняться. Персонаж без обеих ног не может ходить.

Глаз: Персонаж получает штраф –10 на тесты BS и тесты, связанные с определением расстояний, если только он не использует авточувства для определения расстояний. Персонаж без обоих глаз Ослеплен.

Урон в Характеристики

Урон в Характеристики уменьшает их текущее значение (и потенциально бонус), но не максимальное значение. Этот урон не может быть Поглощен. Характеристика не может опускаться ниже 0, при достижении которого на персонажа накладываются эффекты нулевой Характеристики.

Урон в Характеристики восстанавливается сам по 1 в час, хотя урон от некоторых источников восстанавливается медленнее, а медпомощь или медитация могут его ускорить.

Нулевые Характеристики

Х-ка	Эффект
WS	Персонаж не может совершать рукопашные атаки
BS	Персонаж не может стрелять
S	Персонаж теряет сознание
T	Персонаж умирает
A	Персонаж парализован и Беспомощен
I	Персонаж впадает в кому
P	Персонаж лишен всех чувств
W	Персонаж впадает в наполненный кошмарами сон
F	Персонаж теряет способность общаться

Крит. Эффекты – I – Ударные

Голова:

1	Удар наполняет голову цели жутким звоном. Цель должна пройти тест на T+0, или получить 1 Усталости.
2	От удара в глазах жертвы все мутится и плывет. Цель получает штраф –10 на все тесты P и I на 1d5 раундов.
3	От удара у цели открывается сильнейшее носовое кровотечение, боль Ослепляет ее на 1 Раунд. Цель должна пройти тест на T+0, или Оглушается на 1 Раунд.
4	Мощный удар ошеломляет цель. Цель должна пройти тест на T+0, или Оглушается на 1 Раунд и падает на землю.
5	Сила удара заставляет жертву пошатнуться от боли. Цель Оглушена на 1 Раунд, отходит назад на 1d5м, и должна пройти тест на T+0, или получить 1 перманентного урона в I.
6	Голову цели с силой запрокидывает назад, заставляя ее некоторое время приходить в себя. Цель Оглушена на 1d5 Раундов, ее откидывает назад на 1d5 м, и она должна пройти тест на A+0, или упасть.
7	Удар врезается в голову цели, дробя череп и сдирая значительный лоскут скальпа. Цель Оглушена на 1d10 Раундов, а ее SPD уменьшена вдвое (окр.▼) на 1d10 часов.
8	Кровь ручьями хлещет из носа, рта, ушей и глаз жертвы – удар превращает ее мозг в кашу. Цель не способна пережить такое.
9	Голова цели взрывается, разбрызгивая вокруг кровь, куски костей и мозга, забрызгивая глаза и визоры. Любой в радиусе 4 м должен пройти тест на A+0, или получить штраф –10 к WS и BS на 1 раунд.
10+	Как выше, но удар проходит сквозь голову цели, словно сквозь масло, и способен поразить еще одну цель поблизости от первой, если таковая есть на пути движения оружия или выстрела, и в радиусе действия оружия.

Торс:

1	Удар в торс выбивает воздух из легких цели. Цель может проделать только одно Полудействие в свой следующий Ход.
2	Толчок в грудь сильно сбивает дыхание, причиняя 1 Усталости и сбивая цель на землю.
3	Удар ломает одно из ребер. Цель получает 2 Усталости, Оглушена на 1 Раунд и сбита с ног.
4	Сила удара такова, что несколько ребер цели оказываются сломаны. Цель получает 1d10 урона в T и должна пройти тест на A+0, или быть сбитой с ног.
5	Удар в грудь дробит ребра и со следующим же вздохом боль возрастает многократно – цели остается лишь хвататься за грудь и вопить в агонии. Цель получает 1d5 Усталости и Оглушена на 2 Раунда.
6	Удар с силой врезается в цель и отбрасывает ее на 1d5 м (препятствия могут остановить ее), сбивая ее на землю. Цель получает 1d5 Усталости и Оглушена на 2 Раунд.
7	Удар с треском размалывает 1d5 ребер цели на куски. Цель может либо лежать в ожидании медицинской помощи, либо продолжить выполнять Действия, рискуя умереть с шансом 20% в Ход.
8	От удара сразу несколько внутренних органов цели получают повреждения. Острая боль буквально валит с ног. Цель получает 2d10 урона в T и Кровотечение.
9	Цель делает несколько неуверенных шагов, запрокидывая голову назад. Фонтан крови вырывается из ее горла и вместе с ним уходит жизнь. Безжизненное тело валится на землю.
10+	Мощнейший удар мгновенно убивает цель, и отбрасывает безжизненное тело на 1d10 м. от атакующего. Любой персонаж равного или меньшего Размера, оказавшийся на пути тела, должен пройти тест на A+0, или быть сбитым с ног.

Рука:

1	Удар на секунду «отключает» руку, заставляя цель выронить все, что та держит в этой руке.
2	Удар образует обширную гематому. Цель получает 1 Усталости.
3	Удар дробит плоть и кости. Цель роняет все, что держит в этой руке, и должна пройти тест на T+0, или получить 1d10 урона в WS и BS.
4	Удар откидывает руку в сторону и причиняет сильную боль. Цель роняет все, что держит в этой руке, и Оглушена на 1 Раунд.
5	Мышцы и кости трещат и деформируются под ударом. Рука цели бесполезна, пока не будет вылечена. Цель получает 2 Усталости.
6	Удар приходится на кисть, ломая 1d5 пальцев. Цель получает 1 Усталости и должна пройти тест на T+0, или лишиться ладони.
7	С влажным хрустом рука жертвы ломается в кости, повисая безвольной плетью, и осколки кости пробивают кожу изнутри. Рука цели бесполезна, пока не будет вылечена. Цель получает Кровотечение.
8	Удар отрывает руку от тела, поливая кровью все вокруг. Цель должна пройти тест на T+0, или умереть от шока. Цель Оглушена на 1d10 Раундов, получает 1d5 Усталости и Кровотечение. Цель теряет руку.
9	В сопровождении настоящего дождя из крови, мяса и осколков костей, руку цели отрывает от тела. Безумно крича, жертва несколько секунд бьется в агонии, прежде чем растянуться на земле и умереть.
10+	Как выше, но удар буквально разрывает руку в клочья и осколки кости, одежды и фрагменты брони разят окружающих подобно шрапнели. Все в радиусе 2 м от цели получают 1d5 I Dmg.

Нога:

1	Удар по болевой точке заставляет цель хватать воздух ртом. Цель получает 1 Усталости.
2	Касательный удар по ноге замедляет цель. Ее SPD уменьшена вдвое (окр.▼) на 1 Раунд и она должна пройти тест на T+10 или быть сбитой с ног и Оглушенной на 1 раунд.
3	Удар вызывает микротрещины в кости и ужасную боль. Цель получает 1d10 урона в A и сбита с ног.
4	Мощный удар приходится в болевую точку, что вызывает настоящую волну боли, охватывающую всю ногу. Цель получает 1d10 урона в A, сбита с ног и Оглушена на 1 Раунд.
5	Удар ломает ногу. Цель Оглушена на 1 Раунд, ее SPD уменьшается до 1, пока перелом не будет вылечен, и ее сбивает с ног.
6	Несколько костей в стопе цели перемалывает ударом. Цель должна пройти тест на T+0, или потерять стопу. Ее SPD уменьшена вдвое (окр.▼) до получения медпомощи, и она Оглушена на 2 Раунда.
7	С громким хрустом нога жертвы ломается и подгибается под ее весом. Цель сбита с ног, ее нога бесполезна, пока не будет вылечена, и она Оглушена на 2 Раунда.
8	Удар отрывает ногу до колена, вызывая фонтан крови. Цель должна пройти тест на T+0 или умереть от шока. Цель Оглушена на 1d10 Раундов, получает 1d5 Усталости и Кровотечение. Цель теряет ногу.
9	Ногу буквально разрывает на куски и кровь брызжет во все стороны. Безуспешно пытаясь остановить кровотечение, цель валится на землю и умирает в луже медленно растекающейся крови.
10+	Как выше, но крики жертвы столь пронзительны, что в радиусе 2d10 м. от умирающего до конца Раунда становится невозможно переговариваться.

Крит. Эффекты – R – Режущие

Голова:

1	Атака срезает клок кожи с лица цели, причиняя 1 Усталости. Если цель в шлеме – эффекта нет.
2	Атака срезает кусок скальпа и рана немедленно начинает сильно кровоточить. Из-за заливающей глаза крови цель получает штраф –10 на тесты WS и BS на следующие 1d10 Раундов.
3	Атака срывает шлем цели с ее головы. Если цель не носит шлем, то вместо этого она теряет ухо, Оглушена на 1d5 Раундов и получает Кровотечение.
4	Порез задевает глаз, причиняя 1d5 Усталости и Оглушая цель на 1 Раунд. Цель должна пройти тест на T+20 или потерять глаз.
5	Глубокий разрез проходит через лицо цели, Оглушая ее на 1d5 Раундов и причиняя 1d5 уровней Усталости. Если цель носит шлем, то удар срывает его.
6	Попадание приходится в лицо, и атака отсекает одну из его выступающих частей. На броске d10 1-3: Глаз, 4-7: Нос, 8-10: Ухо. Цель получает 1d5 Усталости и Кровотечение.
7	Атака сносит большую часть лица цели. Цель теряет зрение, ей теперь будет трудно разговаривать, не булькая слюной. Цель получает 1d10 Усталости и Кровотечение. Оставляет Шрам.
8	Удар отсекает часть головы цели, заставляя глаза выскочить из орбит, а мозг – вытечь, словно джем из опрокинутой банки. Смерть наступает еще до того, как цель валится на землю.
9	Со звуком, напоминающим звук рвущейся мокрой губки, голова цели отлетает от тела и, пролетев по воздуху, с глухим стуком падает на землю в 2d10 метрах от цели. Смерть наступает мгновенно.
10+	Как выше, но кровь, выплескивающаяся фонтаном из разрезанных жил, заливает всех стоящих поблизости, заставляя их пройти тест на A+0. Тот, кто провалит тест, получит штраф -10 к WS и BS на 1 Раунд – кровь заливает глаза и визоры.

Торс:

1	Если цель не носит броню на этой области, она получает 1 Усталости от болезненного пореза. Если она в броне, то эффекта нет. Повезло!
2	Порез оставляет глубокую рану в торсе. Цель получает 1 Усталости. Она должна пройти тест на T+0, или будет Оглушена на 1 Раунд.
3	Атака срезает большой клок кожи с торса цели, заставляя ее от боли хватать ртом воздух. Цель Оглушена на 1 Раунд и, если не пройдет тест на T+0, получает Кровотечение.
4	Глубокий порез заставляет цель сложиться вдвое от боли. Цель Оглушена на 1 Раунд и получает Кровотечение.
5	Кровь потоком льется из глубоких порезов, создавая кровавую лужу. Это создает область Трудного Ландшафта радиусом 1d5 м вокруг цели. Цель получает 1d10 урона в T и Кровотечение.
6	Мощная атака вырезает целый кусок плоти из торса цели, опрокидывая ее на землю. Цель сбита с ног, получает 1d10 урона в T и Кровотечение.
7	Атака рассекает живот цели, выпуская внутренности наружу. Цель должна придерживать их одной рукой, или с шансом 20% в Ход получает 1d5 непоглощаемого R Dmg. Цель получает Кровотечение.
8	С жутким влажным треском кожа на грудной клетке расходится, обнажая разорванные мускулы. Цель должна пройти тест на T+0 или умереть от шока. Цель получает 2d10 урона в T и Кровотечение.
9	Мощный удар разваливает цель от ключицы до паха, рассеченные внутренние органы выпадают на землю. Цель мгновенно умирает.
10+	Как выше, но кровь заливает все вокруг. Это создает область Трудного Ландшафта радиусом 1d5+2 м вокруг трупа.

Рука:

1	Атака выбивает из руки то, что в ней было.
2	Глубокий порез заставляет цель выронить то, что было у нее в руке и получить 1 Усталости.
3	Болезненный разрез заставляет цель вопить от боли. Она роняет все, что было в руке, и должна пройти тест на T+0, или получить Кровотечение.
4	Атака сдирает с руки цели приличный кусок кожи, наполняя воздух ее кровью и криками. Цель сбита с ног и получает 2 Усталости. Рука становится бесполезной на 1d10 Раундов.
5	На руке цели появляется глубокий и болезненный на вид разрез. То, что было в руке, падает на землю. Рука цели бесполезна пока не будет вылечена. Цель получает Кровотечение.
6	Удар приходится по кисти и отсекает 1d5 пальцев. Цель Оглушена на 1 Раунд и должна пройти тест на T+0, или лишиться кисти.
7	Удар с легкостью рассекает кожу, мышцы и кости, превращая руку в безвольную плеть. Рука цели бесполезна, пока не будет вылечена. Цель получает 1d10 урона в S и Кровотечение.
8	С влажным звуком рука отлетает от тела, описывая кровавую дугу. Цель должна пройти тест на T+0 или умереть от шока. Цель Оглушена на 1d10 Раундов и получает Кровотечение. Цель теряет руку.
9	Атака аккуратно отсекает руку и вскрывает грудную клетку. Кровь покрывает землю в одно мгновение, а цель умирает, не сходя с места.
10+	Как выше, но пальцы руки неконтролируемо сжимаются. Если в руке было огнестрельное оружие, существует 5% шанс того, что случайная цель в 2d10 м. получит попадание из этого оружия.

Нога:

1	Удар приходится так, что ногу выворачивает из сустава. Цель получает 1 уровень Усталости.
2	Разрез приходится на коленную чашечку. Цель должна пройти тест на A+0, или ее сбивает с ног и она получает Кровотечение.
3	Атака оставляет на ноге длинный разрез, заставляя кровь извергаться из раны. Цель получает 1d5 урона в A и Кровотечение.
4	Разрез отделяет коленную чашечку от ноги, заставляя ногу цели изогнуться в обратную сторону. Ее SPD уменьшена вдвое (окр.▼) до получения медпомощи. Цель сбита с ног и получает 1d5 урона в A.
5	Брызжа кровью, в ноге цели открывается глубокий порез, обнажающий кость. Цель получает 1d5 Усталости, и 1d10 урона в A.
6	Удар, рассекает ступню. Цель должна пройти тест на T+0 или потерять ступню. Ее SPD уменьшена вдвое (окр.▼) до получения медпомощи и она получает Кровотечение.
7	Удар рассекает ногу столь глубоко, что повреждает кость и рассекает связки. Цель сбита с ног, ее нога бесполезна, пока не будет вылечена, она Оглушена на 1 Раунд и получает Кровотечение.
8	Удар отрубает ногу. Цель должна пройти тест на T+0, или умереть от шока. Цель Оглушена на 1d10 Раундов и получает Кровотечение. Цель теряет ногу.
9	С характерным мясным звуком нога отделяется от тела на уровне бедра. Цель валится на землю, вопя в агонии, и умирает несколько мгновений спустя.
10+	Как выше, но кровотечение столь обильно, что создает область Трудного Ландшафта радиусом 1d5 м вокруг трупа.

Крит. Эффекты – X – Взрывные

Голова:

1	Взрыв ошеломляет цель. Она может предпринять лишь одно Полудействие в свой следующий Ход.
2	Вспышка и грохот лишают цель зрения и слуха на 1 Раунд.
3	Взрывная волна превращает лицо цели в кровавую маску бесчисленных мелких порезов. Цель получает 2 Усталости и должна пройти тест на T+0, или получить 1d10 урона в P и F.
4	Силой взрыва цель сбивает на землю и Оглушает на 1 Раунд. Цель получает 1d10 урона в I. Оставляет Шрам.
5	Взрыв сдирает кожу с лица цели и рвет барабанные перепонки. Цель Оглушена на 1d10 Раундов и перманентно лишена слуха. Оставляет Шрам.
6	Резкий перепад давления от взрывной волны заставляет голову цели лопнуть. Безголовое тело извергает потоки крови еще несколько минут. Нет нужды уточнять, что это смертельно.
7	Голова и тело цели превращаются в рваное месиво, убивая цель. Если цель имеет при себе боеприпасы, они сдетонирут, нанося 1d10+5 X Dmg со свойством Blast(5). Ее гранаты также детонируют.
8	Серия взрывов превращает цель в кровавое месиво, размазанное по земле. Это создает область Трудного Ландшафта радиусом 1d5 м вокруг трупа.
9	Мощнейший взрыв оставляет от головы цели лишь воспоминания и висящий в воздухе алый туман. Смертельнее не бывает, за исключением…
10+	...ситуации, когда это происходит настолько впечатляюще, что каждый, кто стоял в пределах 2 м. от цели, должен пройти тест на W+0, или потратить свой следующий Ход на то, чтобы убраться от атаковавшего как можно дальше.

Торс:

1	Ударной волной цель отбрасывает назад на 1d5 метров и сбивает с ног.
2	Ударной волной цель отбрасывает назад на 1d5 метров, причиняя 1 уровень Усталости за каждый «пройденный» метр. Цель сбивает с ног.
3	Взрыв разрывает плоть и вызывает множественные трещины в ребрах. Цель должна пройти тест на T+0, или становится Оглушенной на 1 Раунд и получает Кровотечение.
4	Взрыв с силой вдавливает цель в землю. Цель отбрасывает на 1d5 м. назад. Она сбита с ног, и Оглушена на 1 Раунд.
5	Взрывная волна сбивает цель на землю, отбивая все внутренности. Цель сбивает с ног и она получает 1d5 Усталости. Она должна пройти тест на T+0, или получить 1d10 урона в T и Кровотечение.
6	Взрыв вырывает из тела цели целые куски плоти, оставляя кровоточащие раны. Цель Оглушена на 1 Раунд, может предпринять лишь одно Полудействие в следующий Ход и получает Кровотечение.
7	Взрыв причиняет множественные разрывы тканей и нервный шок. Цель сбита с ног, Оглушена на 1d10 раундов, получает Кровотечение, и должна пройти тест на T+0, или потерять сознание.
8	Грудная клетка цели взрывается фонтаном частично поджаренных внутренних органов – подобный опыт заканчивается мгновенной смертью.
9	Взрывная волна разрывает цель в кровавые клочья. Если цель имеет при себе боеприпасы, они сдетонирут, нанося 1d10+5 X Dmg со свойством Blast(5). Ее гранаты также детонируют.
10+	Как выше, но все в радиусе 1d10 метров от цели оказываются заляпаны кровью и должны пройти тест на A+0, или получить штраф –10 к WS и BS на 1 Раунд из-за крови, попавшей в глаза и на визоры.

Рука:

1	Атака отбрасывает руку цели, болезненно выворачивая ее из сустава и причиняя 1 Усталости.
2	Осколок проникает глубоко в руку. Цель роняет то, что держала в руке, и должна пройти тест на T+0, или быть Оглушенной на 1 Раунд.
3	Взрывом цели отрывает 1d5 пальцев руки. Цель получает 1d10 урона в WS и BS, а то, что было у цели в руке, уничтожено. Если это была взрывчатка, она детонирует.
4	Близкий взрыв вызывает трещины в кости. Цель Оглушена на 1 Раунд и ее рука бесполезна, пока она не будет вылечена. Она должна пройти тест на T+0, или получить Кровотечение.
5	Осколки впиваются в кисть цели, с легкостью вырывая целые куски мяса. Цель должна пройти тест на T+0, или потерять кисть. Она получает 1d10 урона в WS и BS.
6	Взрыв перемалывает мышцы и кости руки в кровавое месиво, причиняя 1d5 Усталости. Рука бесполезна, пока перелом не будет вылечен. Цель получает Кровотечение.
7	Руку цели разрывает в клочья. Цель должна пройти тест на T+0, или умереть от шока. Цель Оглушена на 1d10 Раундов и получает 1d10 Усталости и Кровотечение. Цель теряет руку.
8	Силой взрыва рука цели превращается в кровавые брызги вместе с плечом и приличным куском грудной клетки. Цель с валится на землю, где и умирает в луже из собственной крови и внутренностей.
9	Взрыв отрывает руку цели, убивая ее мгновенно. Если в руке у цели было оружие с источником энергии (скажем, силовой или цепной меч), оно взрывается, нанося 1d10+5 E Dmg всем в радиусе 2 м.
10+	Как выше, но если цель имеет при себе боеприпасы, они сдетонирут, нанося 1d10+5 X Dmg со свойством Blast(5). Ее гранаты также детонируют.

Нога:

1	Затухающая взрывная волна отталкивает цель на метр назад. Цель должна пройти тест на A+0, или ее сбивает с ног.
2	Взрыв выбивает почву из-под ног цели. Цель сбивает с ног и она может проделать только по одному Полудействию в свои следующие 1d5 Ходов.
3	Взрыв вызывает множественные трещины в кости. Цель получает 2d10 урона в A.
4	Взрыв швыряет цель в воздух. Она отлетает на 1d5 м. в сторону от эпицентра и ее сбивает с ног. Ее SPD уменьшена вдвое (окр.▼) на 1d10 Раундов.
5	Часть ступни цели разбрасывает взрывом. Цель получает 1 перманентного урона в A, она должна пройти тест на T–10, или получить 1d5 Усталости.
6	Ударная сила взрыва дробит кости и рвет плоть на куски, причиняя 1d10 Усталости. Нога цели бесполезна, пока не перелом будет вылечен. Жертва получает Кровотечение.
7	Взрыв превращает ногу цели в дымящееся месиво. Цель должна пройти тест на T+0 или умереть от шока. Цель Оглушена на 1d10 Раундов, получает 1d10 Усталости и Кровотечение. Цель теряет ногу.
8	Взрыв превращает ногу в кровавый фонтан. Цель валится на землю, поливая ее кровью из обрубка: смерть наступает немедленно.
9	В результате взрыва нога разлетается брызгами крови, ошметками мяса и одежды, осколками костей и брони. Персонажи в 2 м. от цели получают 1d10+2 I Dmg. Цель умирает до того, как падает на землю.
10+	Как выше, но если цель имеет при себе боеприпасы, они сдетонирут, нанося 1d10+5 X Dmg со свойством Blast(5). Ее гранаты также детонируют.

Крит. Эффекты – E – Энергетические

Голова:

1	Близкий удар энергии расстраивает восприятие цели и накладывает штраф –10 ко всем тестам (кроме T) на 1 Раунд.
2	Разряд энергии Ослепляет цель на 1 Раунд.
3	Атака пропекает ухо цели, Оглушая ее на 1 Раунд и причиняя 1 Усталости.
4	Энергетическая атака сжигает все волосы на голове цели и заставляет ее пошатнуться от боли. Цель ослеплена на 1d5 Раундов и получает 2 Усталости.
5	Выхлоп энергии окутывает голову цели, обжигая лицо, сжигая все волосы и заставляя ее вопить от боли. Цель ослеплена на 1d10 Раундов и Оглушена на 1 Раунд.
6	Атака буквально пропекает лицо цели, оно оплывает, словно свеча, а глаза становятся источником нестерпимой боли. Цель ослеплена на 1d10 часов и получает 1d5 Усталости. Оставляет Шрам.
7	Плоть на голове цели сгорает самым жутким образом, обнажая кость и обугленные ткани. Цель перманентно ослеплена и получает 1d10 Усталости. Оставляет Шрам.
8	Голова цели уничтожена в яростной вспышке огненной смерти. Цели не удается пережить подобный опыт.
9	Перегретый атакой мозг цели взрывается, раскалывая череп на куски и разбрасывая вокруг горящие ошметки плоти. Цель прекращает свое существование.
10+	Как выше, но огонь при этом охватывает все тело цели, которое успевает пробежать еще 2d10 м. в случайном направлении. Все горючие материалы, оказавшиеся на пути «бегуна» загораются, а существа должны пройти тест на A+0, или Загореться.

Торс:

1	Тепловой удар сбивает дыхание. Цель может проделать только одно Полудействие в свой следующий Ход.
2	Разряд выбивает воздух из легких. Цель должна пройти тест на T+0, или ее сбивает с ног.
3	Атака обжигает плоть на груди и животе, причиняя 2 Усталости и 1d10 урона в T.
4	Потоки жара охватывают все тело цели, оставляя ожоги и причиняя 1d10 Усталости. Цель может проделать только одно Полудействие в свой следующий Ход.
5	Ярость атаки опрокидывает цель на землю, скуля от боли. Цель сбита с ног, получает 1d5 Усталости, должна пройти тест на A+0, или Загоре-ться, должна пройти тест на T+0, или Оглушена на 1 Раунд.
6	Цель валится на землю, испуская дымок из основательно пропекшейся раны. Цель сбита с ног, Оглушена на 1d10 Раундов, получает 1d5 Усталости, и должна пройти тест на A+0, или Загореться.
7	Интенсивный жар энергетической атаки обжигает внутренние органы, вызывая ожоги легких и сердца. Цель Оглушена на 2d10 Раундов и получает 2d10 урона в T.
8	Непереносимый жар атаки охватывает все тело цели, заставляя кожу чернеть и отваливаться от тела, а подкожный жир выкипать. Цель Оглушена на 2d10 Раундов и получает 2d10 урона в S, T и A.
9	Цель полностью охвачена огнем, заставляющим кожу слезать клочьями, а глаза – лопаться, подобно перегретым яйцам. На землю обугленной колодой падает уже труп.
10+	Как выше, но если цель имеет при себе боеприпасы, то есть 50% шанс, что они сдетонирут, нанося 1d10+5 X Dmg со свойством Blast(5). Если у цели при себе были гранаты или ракеты, то на следующий Ход они детонируют.

Рука:

1	Разряд заставляет руку дернуться и онеметь. Тесты с применением этой руки получают штраф –30 на 1 Раунд.
2	Атака попадает в руку и словно крохотные разряды начинают змеиться по пальцам и предплечью. Рука становится бесполезной на 1d5 Раундов, а персонаж получает 1 Усталости.
3	Атака обжигает руку цели, Оглушая ее на 1 Раунд и причиняя 2 Усталости. Рука становится бесполезной, пока не будет вылечена.
4	Шок от атаки вызывает у цели временную потерю контроля, Оглушая ее на 1 Раунд и причиняя 3 Усталости. Рука становится бесполезной на 1d10 Раундов.
5	Атака вызывает поверхностный ожог, причиняющий сильную боль. Цель может проделать только одно Полудействие в свой следующий Ход, и она получает 1d5 Усталости.
6	Руку охватывает огонь, сжигая одежду и легкую броню. Цель получает 1d5 урона в WS и BS, 1d5 Усталости, и должна пройти тест на T+0, или лишиться ладони.
7	От температуры атаки закипает костный мозг; кости буквально лопаются изнутри с жутким треском. Рука цели сломана и бесполезна. Цель Оглушена на 1 Раунд и получает 1d5 Усталости.
8	Энергия прожигает руку, отделяя ее от тела. Цель должна пройти тест на T+0, или получить Оглушение на 1d5 Раундов. Цель получает 1d10 Усталости. Цель теряет руку.
9	Огонь поглощает руку цели, обугливая ее до кости. Цель должна пройти тест на T+0 или умереть от шока. Если цель выживает, она получает 1d10 Усталости и Оглушение на 1 Раунд. Цель теряет руку.
10+	Атака превращает руку цели в облако пепла, из-за чего цель валится на землю, где немедленно умирает от шока, сжимая обугленную культю другой рукой.

Нога:

1	Попадание прижигает полоску кожи на ноге. Цель не может совершать Бег или Натиск на 2 Раунда.
2	Атака обугливает кусок плоти на ноге, причиняя сильную боль. Цель должна пройти тест на T+0, или получить 1 Усталости.
3	Резкий болевой спазм буквально выдергивает ногу цели из сустава. Цель Оглушена на 1 Раунд и ее SPD уменьшена вдвое (окр.▼) на 1d5 Раундов.
4	Мощный разряд вызывает мучительную боль в пораженной ноге. Цель получает 1 Усталости, ее SPD уменьшена вдвое (окр.▼) на 1d5 Раундов и ее сбивает с ног.
5	Нога цели получает жуткий ожог, сплавляющий воедино одежду, броню, плоть и кость. Цель получает 1 Усталости, ее SPD уменьшена вдвое (окр.▼) на 2d10 Раундов, и ее сбивает с ног.
6	В результате атаки нога цели обугливается. Цель должна пройти тест на T+0, или потерять ступню. Ее SPD уменьшена вдвое (окр.▼), пока она не получит медицинского ухода. Цель получает 2 Усталости.
7	Энергия атаки поджаривает ногу, превращая ее в месиво почерневшей плоти. Цель должна пройти тест на T+0, или потерять ногу. Цель Оглушена на 1 Раунд и получает 1d5 Усталости.
8	Энергия атаки наносит глубочайший ожог, фактически сжигая ногу. Цель должна пройти тест на T+0, или получить Оглушение на 1 Раунд. Она получает 1d10 Усталости и Кровотечение. Цель теряет ногу.
9	Сила атаки превращает ногу в груду шипящих угольков. Цель должна пройти тест на T+0, или умереть от шока. Цель теряет ногу.
10+	Страшная мощь атаки испепеляет ногу в одно мгновение, и огонь охватывает жертву целиком. Цель умирает за пару наполненных жуткой агонией секунд.

ЛЕЧЕНИЕ

Уровни Ранения

Уровни Ранения определяют скорость лечения:

Легко раненный персонаж потерял до T.b×2 (включительно) Ран.

Тяжело раненный персонаж потерял более T.b×2 Ран.

Критически раненный персонаж имеет Критические Раны.

Первая Помощь

Первая помощь как правило оказывается после боя, но может оказываться и посреди боя, занимая 5 Ходов. Первая помощь может быть оказана только один раз после получения урона и неудачный тест на первую помощь считается как использование, предотвращая дальнейшие попытки. Первая помощь не может вылечить больше Ран, чем персонаж потерял после предыдущего оказания первой помощи. Сложность теста на первую помощь и количество восстановленных Ран зависят от уровня ранения Пациента.

Легкое: Medicae+10, восстанавливает I.b доктора Ран

Тяжелое: Medicae+0, восстанавливает 2 Раны

Критическое: Medicae–10, восстанавливает 1 Рану

Пассивное Лечение

Даже при активном действии естественная регенерация организма медленно залечивает раны раз в сутки:

Легкое: восстанавливает 1 Рану

Тяжелое: тест на T+0, чтобы восстановить 1 Рану

Критическое: нет

Отдых

Во время отдыха персонаж не должен заниматься тяжелой работой и участвовать в боях. За сутки отдыха персонаж залечивает:

Легкое: восстанавливает ½T.b Ран

Тяжелое: восстанавливает 1 Рану

Критическое: тест на T+0, чтобы восстановить 1 Рану

Постельный Режим

Во время постельного режима персонаж не должен заниматься никакой работой и проводит большую часть времени лежа, желательно в постели. За сутки постельного режима персонаж залечивает:

Легкое: восстанавливает T.b Ран

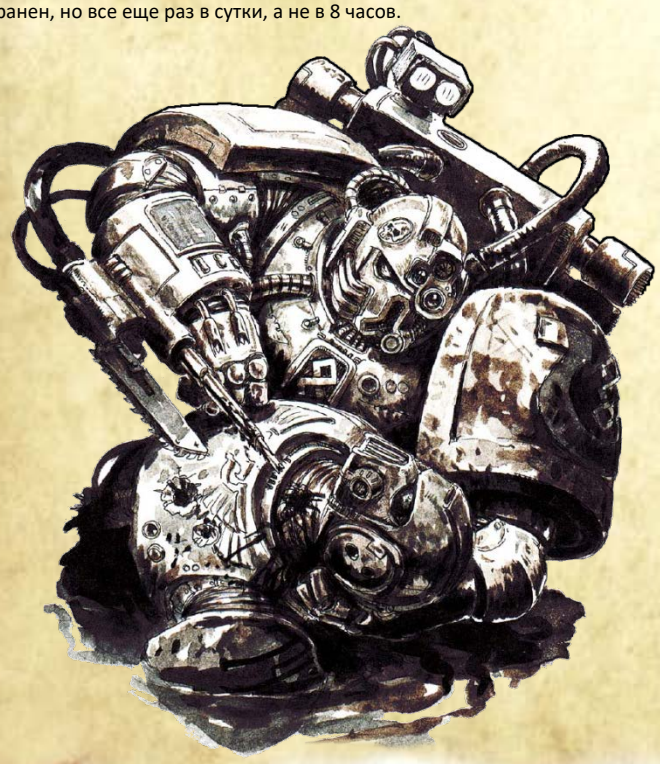
Тяжелое: восстанавливает ½T.b Ран

Критическое: восстанавливает 1 Рану

Медицинский Уход

Успешный медицинский уход тестом Medicae+0 для **легко** и **тяжело** раненного персонажа уменьшает период восстановления для любого режима с суток до 8 часов.

Успешный медицинский уход тестом Medicae–10 для **критически** раненного персонажа позволяет ему восстанавливаться, как будто он тяжело ранен, но все еще раз в сутки, а не в 8 часов.



Физиология Астартес

Космодесантники созданы, чтобы выдерживать невероятные ранения, и быстро оправляться от них. Космодесантник всегда считается отдыхающим в расчете лечения, даже если занимается тяжелой работой. Если космодесантник действительно отдыхает, это считается постельным режимом. Полноценный постельный режим никак не ускоряет восстановление Астартес.

Прижигание

При наличии раскаленного предмета, будь это нагретый в огне нож, или раскаленный ствол автогана после длинной очереди, любой персонаж может прижечь кровоточащую рану или обрубок конечности, но это наносит 1d5 Усталости, и 1d10 урона в T, а пациент должен быть зафиксирован или пройти тест на W–20, чтобы не пытаться вырваться от ужасной боли. Прижигание порой помогает справиться с заражением болезнями и отравлениями через рану, до того как зараза или яд разойдется по организму.

Бесполезные Конечности и Ампутация

Некоторые критические эффекты (обычно переломы костей) приводят к тому, что конечность становится бесполезной до оказания медицинской помощи. Подобная медицинская помощь занимает как минимум 5 минут работы и требует теста на Medicae+0. В случае Успеха травма обработана правильно, но конечность все еще бесполезна, на 2d10–T.b суток (до минимума в 1) и должна держаться зафиксированной в лубке или гипсе. В случае неудачи медик как минимум фиксирует конечность, но ему не удается зафиксировать ее правильно. Медик может пытаться спасти бесполезную конечность до T.b (пациента) раз и, если ему это не удается, конечность становится перманентно бесполезной и должна быть ампутирована, иначе она начнет загнаиваться и через 1d10 дней пациент умрет от гангрены. Если персонаж не получит медпомощи для своей бесполезной конечности в течении T.b часов, она становится перманентно бесполезной и должна быть ампутирована, иначе она начнет загнаиваться, и через 1d10 дней он умрет от гангрены.

Правильная ампутация требует теста на Medicae–10, провал этого теста удаляет конечность, но вызывает Кровотечение, и обрубок конечности нуждается в медицинской обработке (тестом Medicae–10), иначе с шансом 80% он загноится и через 1d10 дней персонаж умрет от гангрены. Ампутацию можно провести, просто отрубив конечность любым рукопашным оружием с лезвием, но это будет иметь такой же эффект как проваленный тест на ампутацию.

Пришивание Конечностей

Порой отрубленную конечность можно спасти и пришить обратно, а при наличии нужных технологий Еретехи и Хирурги могут клонировать новые конечности для замены потерянных. Это является сложной операцией, требующей теста на Medicae–30, так что она почти наверняка нуждается в качественном снаряжении, чтобы «перебить» штраф. В случае неудачи, спасенная конечность умирает и более не может быть использована. В случае Успеха, пациент требует 1d10+3–T.b суток (до минимума в 1) на восстановление после операции.

Бионика и Кибернетика

Потерянные конечности и органы могут быть заменены бионикой, или персонаж может решить установить себе кибернетические улучшения ради их преимуществ, а не для устранения травм. Установка бионических или кибернетических имплантов является сложной операцией, требующей теста на Medicae–30, так что она почти наверняка нуждается в качественном снаряжении, чтобы «перебить» штраф. В случае неудачи, пациент получает 1d10 непоглощаемого R Dmg. В случае Успеха, пациент требует 1d10+3–T.b суток (до минимума в 1) на восстановление после операции и адаптацию к новым органам.

Кома

Некоторые эффекты вгоняют персонажа в кому. Персонаж в коме остается в коме, пока не будет выведен из нее. Он требует постоянного медицинского ухода и внутривенного питания, чтобы выжить в коме продолжительное время. Медик может попытаться вывести пациента из комы раз в 10–T.b дней тестом на Medicae–40.

Лечение Болезней

Лечение болезней требует постельного режима по умолчанию и, если пациент просто отдыхает, тесты на лечение болезней получают штраф –20, а если он даже не отдыхает – штраф –40. Тест на лечение большинства болезней проводится раз в сутки.

СМЕРТЬ

Галактика– опасное место, особенно для тех, кто идет по пути Хаоса и бросает вызов невообразимой мощи Империума Человечества и силам других Чемпионов. Но для чемпионов Богов смерть не столь однозначна, как для простых смертных. Избранные судьбой могут избежать верной смерти, но ценой тому будет потеря репутации и фавора Богов.

Чудесное Спасение

Когда персонаж умирает по какой-либо причине, он может выбрать перманентно потерять **1d10+10 Бесчестия** и получить **1d10 Порчи** (от провала), чтобы полностью проигнорировать и прекратить эффект, что вызвал смерть, в явно чудесном и сверхъестественном проявлении божественного вмешательства. Урон и эффекты смертельного попадания откатываются и считается, что то прошло сквозь персонажа, буд-то он нематериален, или, быть может, снаряд растворился в воздухе, недолетев до него, или удар меча отскочил от персонажа, словно от нерушимой адамантиевой балки. Если персонажа убивает Кровотечение, Чудесное Спасение закрывает рану и восполняет его запас крови, если Горение – он внезапно тушится, смерть от удушья внезапно сменяется временной чудесной способностью дышать в вакууме, под водой, или невзирая на зажатое во вражеской хватке горло, сохраняющееся до конца сцены. Конкретные последствия спасения для каждого случая остаются на усмотрение ГМа.

Если Чудесное Спасение опускает **Inf** персонажа до 0, оно проваливается и персонаж умирает как и положено, забытый Богами, чье внимание и фавор он окончательно потерял.

Божественная Защита

Когда персонаж умирает по какой-либо причине, он может выбрать перманентно потерять **1d5+5 Бесчестия** и получить **1d5 Порчи** (от провала), чтобы чудом выжить, защищенный божественной силой, прекратив все потенциально смертельные эффекты и восстановив запас Ран до 0, если он ниже. Персонаж теряет сознание до конца сцены или боя, а после них становится настолько ослабевшим, что едва способен перемещаться, и в любом бою до конца сессии он может совершать только полудвижения, но до конца сессии он не может быть ранен или убит никаким образом, чудесно спасаясь от любого возможного вреда, не важно, сколь необычного, если только он не останется полно-стью во власти врагов без единого боеспособного союзника рядом.

Если персонаж имеет безопасную базу операций, вроде собственной крепости, корабля, или логова, и после потери Бесчестия его Inf 50 или выше, он может выбрать при использовании Божественной Защиты чудесным образом переместиться туда.

Если Божественная Защита опускает **Inf** персонажа до 0, она проваливается и персонаж умирает как и положено, забытый Богами, чье внимание и фавор он окончательно потерял.

Игрушка Богов

Боги Хаоса – жестокие и жадные патроны, не терпящие потери смертных марионеток в их великой игре друг против друга и против Империума. Персонаж, имеющий Покровительство одного из Богов, получив первое смертельное ранение за сессию, **обязан** использовать либо Чудесное Спасение либо Божественную Защиту, если только те не имеют шанса поднять его Cor до 100.

Замедленная Анимация

Космодесантники имеют собственный способ обманывать смерть с помощью импланта Сус-Ан Мембрана. Когда десантник умирает, он может выбрать использовать свою попытку входа в замедленную анимацию от этого импланта и методы выше в любой последовательности, например, пытаясь сначала войти в Замедленную Анимацию, и если она не сработает, использовать Божественную Защиту, или попытаться проигнорировать смертельный удар с помощью Чудесного Спасения, но если это опускает его Inf до 0 или поднимает Cor до 100, выбрать отменить его, и вместо это попытаться войти в Замедленную Анимацию.

Воскрешение

Смерть – это не всегда конец. Последователи Разрушительных Сил искажают и обходят фундаментальные законы реальности в достижении своих целей и граница между жизнью и смертью – не исключение. Могучие колдуны и ритуалисты порой способны вытягивать души павших с того света, оживляя их давно мертвые тела, или даже создавая новые из чистой энергии Варпа. Техноколдовство Темных Механикум способно вдохнуть жизнь в должным образом сохранившийся труп, заменив необратимо поврежденные части бренной плоти благословением Машины. Древние артефакты и невероятные реликты Темной Эры Технологий способны на чудеса за пределами любого воображения и вполне возможно, что где-то существует запретный механизм или ксено-артефакт, что возвращает мертвых к жизни.

Так или иначе, воскрешение павшего товарища или ценного союзника всегда требует значительных усилий в поиске средств и их добыче. Большая часть информации о таких средствах – не более чем беспочвенные слухи. Даже если игроки найдут работающий метод, добыча нужного ритуала, ингредиентов, технологий, специалистов или связей займет целую цепочку миссий или может быть вообще невозможной, пока игроки не достигнут определенного уровня Inf, чтобы нужные организации начали воспринимтаь их всерьез.

СТРАХ

При встрече с пугающими сущностями или ужасными зрелищами, будь это демоны Хаоса, или сцены экстремального насилия, персонажи могут быть поглощены своим страхом и действовать нерационально. Некоторые существа и зрелища имеют рейтинг Страха и при встрече с ними персонаж должен пройти тест на Страх, согласно следующей таблице:

Страх	Обычный персонаж	Важный персонаж	Infamy
Страх 1	**W+0**	**W+10**	**20+**
Страх 2	**W–10**	**W+0**	**50+**
Страх 3	**W–20**	**W–10**	**70+**
Страх 4	**W–30**	**W–20**	**100+**

Важные персонажи, включая персонажей игроков, проходят тесты на Страх с меньшей сложностью, чем обычные люди, а если их Infamy равно или выше числа в четвертой колонке, или у них есть собственный рейтинг Страха, равный или больше, чем у источника, они проходят этот тест автоматически. Персонажи могут проходить только один тест на Страх в Ход – против источника с наибольшим рейтингом Страха, и после того, как они прошли или провалили этот тест они до конца сцены игнорируют все другие источники Страха равного или ниже рейтинга.

Персонаж, проваливший тест на Страх, должен бросить 1d100 +10× (Провалы–1) и свериться с таблицей Шока. Важные персонажи отнимают от результата свое значение Infamy, и, если результат равен или меньше 0, они не страдают от Шока.

Оправиться от Шока

Персонаж может оправиться от некоторых эффектов Шока, пройдя тест на W+0 в начале каждого своего Хода.

Шок

1-20	Персонаж ошеломлен. Он может проделать только одно Полудействие в свой следующий Ход.
21-40	Страх поражает персонажа и он начинает неконтролируемо дрожать, получая штраф –10 на все тесты, кроме Т, пока не он не оправится от Шока.
41-60	Ошарашенный, персонаж пятится от ужасного зрелища. Он получает штраф –10 на все тесты, кроме Т, и не может по собственной воле приближаться к источнику Страха, пока не оправится от шока. Он не может пытаться оправиться в первый Ход Шока.
61-80	Персонаж замер от ужаса. Он не может совершать никаких действий, пока не оправится от Шока, и получает штраф –10 на все тесты, кроме Т до конца сцены. Он не может пытаться оправиться в первый Ход Шока.
81-100	Обуянный паникой, персонаж убегает от источника Страха так быстро, как он только может. Если у него нет пути к побегу, он получает штраф –20 на все тесты, кроме Т. Он может пытаться оправиться от Шока, оказавшись вдали от источника Страха.
101-120	Персонаж теряет сознание на 1d5 Раундов. После того, как он очнется, он все еще ошеломлен и получает штраф –10 на все тесты, кроме Т.
131-140	Персонаж маниакально хохочет и атакует ближайшую цель, не важно друг это или враг. Эффект длится, пока он не оправится, или потеряет сознание. Он не может пытаться оправиться, в первый Ход Шока.
141-160	Персонаж опускается на землю и беспомощно хнычет, воет, и бьется головой о стену или землю в течении 1d5+1 Раундов. Даже после того, как он придет в себя, он в шоке, и получает штраф –20 на все тесты до конца сцены.
161-170	Разум персонажа сломлен пережитым ужасом. Он впадает в кататонию на 1d5 часов и не реагирует ни на что.
171+	Ужас вызывает острый сердечный приступ. Персонаж должен пройти тест на Т+0 или умереть. При Успехе он впадает в кататонию на 1d5 часов и не реагирует ни на что.

КОМАНДОВАНИЕ

Командиры выполняют невероятно важную роль на поле боя и часто в одиночку изменяют исход битв, не столько личным подвигом, сколько грамотным командованием и воодушевлением своих войск.

Персонажи, имеющие подчиненных, могут проходить тесты на Command, чтобы отдавать им приказы в бою или перед боем, и эти приказы дают бонусы в бою. Все команды являются ментальными действиями и требуют, чтобы подчиненный мог их услышать и понять. Командование может воздействовать на до F.b×2 персонажей одновременно.

Тесты на приказы, как правило, получают ощутимые бонусы (обычно +30), если подчиненные доверяют своему командиру, прошли с ним длинный путь, или он взял их под командование недавно, но является легендарным героем в их глазах, но свежие и неопытные командиры, или командиры с дурной репутацией могут не иметь бонусов, или даже иметь штрафы.

Командное Присутствие

Одно лишь присутствие командира уже влияет на боевой дух и эффективность бойцов. Командир активирует Командное Присутствие тестом на Command(F)+0 за свободное действие в *начале своего Хода* и оно активно до тех пор, пока он не провалит тест на Command, потеряет сознание, будет схвачен, убит, или другим образом выведен из строя.

Командное Присутствие дает подчиненным одно из следующих преимуществ на выбор командира (он выбирает их при активации присутствия и в начале каждого хода):

1) Если подчиненные не могли наносить Критический Урон ранее, они получают эту способность.

2) Подчиненные могут концентрировать свою стрельбу и рукопашные атаки на одной цели. За каждые три подчиненных, вооруженных одинаковым оружием, делается только одна атака по наименьшему WS или BS из троих в самый поздний ход Инициативы, если у них она разная. Попадания этой атаки получают –20 на все тесты Избегания от нее и +2 кубика урона.

3) Подчиненные могут использовать W командира в тестах на Страх, Оправление от Шока, Панику, и Подавление.

Короткая Команда

Командир может сделать Короткую Команду как полудействие тестом Command(F)+0. Это дает подчиненным все преимущества Командного Присутствия и один из следующих эффектов по выбору Командира до начала его следующего Хода:

1) Воодушевление: Все подчиненные получают бонус **+(Успехи×1)** на все тесты.

2) Общая Команда: Все подчиненные получают бонус **+(Успехи×3)** на один конкретный вид тестов по выбору Командира.

3) Личная Команда: Один Подчиненный (по выбору Командира) получает бонус **+(Успехи×5)** на все тесты, в общих чертах направленные на выполнение этой команды.

4) Укрепление Морали: Подчиненные могут пытаться сбросить эффекты Подавления и Шока в начале своего Хода *и* в конце и получают бонус **+(Успехи×5)** на эти тесты.

Детальная Команда

Командир может сделать Детальную Команду как полное действие тестом на Command(F)+0. Это дает подчиненным все преимущества Командного Присутствия и Командир может тратить Успехи на тесте на следующие преимущества до начала своего следующего Хода:

Храбрость (1 Успех) – подчиненные автоматически выходят из Подавления и Шока и перебрасывают неудачные броски на Подавление и Страх до начала следующего хода командира.

Залповый Огонь (2 Успеха) – подчиненные получают дополнительное полудействие в свой Ход, которое можно потратить только на прицеливание из стрелкового (не метательного) оружия. Цель их стрельбы проходит тест на Подавление+20, если по ней стреляло хотя бы три подчиненных, со штрафом –5 за каждые дополнительные три.

Прикрытие (3 Успеха) – подчиненные получают бонус к броскам Избегания, равный Успехам×3, и могут пытаться парировать атаки врагов на 1 размер больше, чем обычно. Они также могут использовать для Избеганий Реакции других подчиненных в пределах 3м (с их разрешения), если исчерпали свои.

Синхронный Натиск (3 Успеха) – подчиненные, которые находятся в базовом контакте с хотя бы одним соратником, могут после рукопашной атаки провести Давление как свободное действие, с бонусом +10 за каждого соратника.

Особая Тактика (4 Успеха) – подчиненные получают один из следующих Талантов (по выбору командира): *Bayonet Charge*, *Berserk Charge*, *Double Team*, *Leap Up*, *Rapid Reload*, *Target Selection*, *Takedown*, или *Hip Shooting*.

Брифинг

Командир, особенно командир высокого эшелона, не всегда может сопровождать своих людей в бой, но грамотный предбоевой брифинг может в некоторой мере заменить командование в бою. На предбоевом брифинге командир поводит комбинированный тест на Command(I)–10 и Logic(I)–10. За каждый Успех в этом тесте в следующем бою его подчиненные могут на один Ход получить преимущества короткой команды с ½I.b (окр.▼) командира Успехов.

Командование Игроками

Игровые персонажи получают преимущества команд только если они признают авторитет командира над собой, но это дает командиру определенную власть над ними. За свободное действие командир может тестом Command(F)+0 vs W+0 приказать подчиненному совершить какое-то действие, или воздержаться от определенных действий. Если он побеждает в этом встречном тесте, персонаж будет вынужден следовать приказу.

ОРДЫ

Многие противники, слабые и практически безвредные поодиночке, становятся смертельной угрозой в больших количествах. Орды врагов используют особые правила в бою:

Действия

Орда действует как один персонаж, имеющий обычный запас ОД и доступ к обычным действиям, но занимающий большую площадь. Орда **не может совершать Избегания**, но имеет Реакции как обычный персонаж и может тратить их только в свой Ход, если имеет особые действия, требующие траты Реакций, вроде атаки мехадендритами или таланта Furious Assault. Она имеет Характеристики как у членов Орды, но не имеет Ран, вместо них используя Магнитуду.

Магнитуда

Магнитуда отображает размер и боеготовность Орды. Это вовсе не количество членов орды, хотя для орды обычных людей Магнитуда будет довольно близка к этому – орда Нурглингов или Тиранидских Потрошителей может насчитывать намного больше существ, чем ее Магнитуда, тогда как в орде Орков может быть по 2-3 Магнитуды за каждого Орка.

Магнитуда влияет на боевую эффективность Орды, а также ее Размер в расчете атак по орде и тестов Stealth (но не SPD):

Маг. 10-29	– небольшая толпа, стая хищников	**Размер 2**
Маг. 30-59	– толпа, отряд пехоты, выводок Гаунтов	**Размер 3**
Маг. 60-89	– фаланга пикинеров, орда Орков	**Размер 4**
Маг. 90-119	– массированное наступление	**Размер 5**
Маг.120+	– огромная волна врагов	**Размер 6**

Урон в Магнитуду

Попадания в Орду всегда считаются попаданиями в торс. Когда Орда получает урон, пробивающий ее Поглощение, она получает 1 урона в Магнитуду, независимо от того, сколько непоглощенного урона оно нанесло. Это значит, что оружие, наносящее мощный одиночный урон, неэффективно против Орд. Некоторые свойства оружия дают ему дополнительные попадания по Орде при успешной атаке:

Blast (X) – +X попаданий;

Flame – +1 попадание;

Power Field – +1 попадание;

Spray – +Rng/5(окр.▼) попаданий;

Персонажи **Размером 1** и более, сражающиеся против орд существ **Размером 0** и менее, получают еще +1 Попадание за каждое успешное рукопашное попадание по Орде.

Некоторые психосилы и эффекты, что не наносят реальный урон, но обездвиживают, оглушают, или связывают цели, вместо этого наносят урон в Магнитуду по усмотрению ГМа

Психологический Урон

Эффекты, подрывающие волю Орды к бою, также наносят ей урон в Магнитуду. Если Орда получает массивный урон в Магнитуду в один Раунд (25%+ начальной Магнитуды), она должна пройти тест на W+Магнитуда, или получить **Провалы×3** урона в Магнитуду. Провалы тестов на Страх и против Запугивания также наносят урон в Магнитуду (**×2** от **Страха, ×1** от **Запугивания**), но Орда получает бонус к этим тестам, равный, ее Магнитуде. Деморализирующие и дезориентирующие психосилы и эффекты также могут наносить психологический урон в Магнитуду по усмотрению ГМа.

Смерть в огне особенно ужасна и Орда, получающая урон в Магнитуду от оружия со свойством **Flame**, и провалившая тест на A+0, чтобы не загореться, вместо эффекта Горения получает дополнительный Психологический урон, равный обычному урону в Магнитуду от этого попадания.

Психологический урон уменьшает Магнитуду так же, как обычный, но может быть «вылечен» успешными тестами на Командование или социальные взаимодействия – вдохновляющая речь придаст Орде сил, в то время, как запугивание напомнит им, что все остальные ужасы Галактики меркнут перед гневом их повелителя.

Орды, которые автоматически проходят тесты на Страх и против Запугивания, имунны к Психологическому урону.

Сломленная Орда

Орда, потерявшая более 50% начальной Магнитуды, получает –10 на тесты W и в течении 10–W.b часов не может восстанавливать Психологический урон.

Орда, опустившаяся до 25% и меньше от стартовой Магнитуды, Сломлена потерями и рассыпается, более не представляя угрозы, тогда как ее члены разбегаются кто куда, спасая свои жизни. Орды, которые автоматически проходят тесты на Страх и против Запугивания, не могут быть Сломлены и сражаются до последнего.

Восстановление Магнитуды

Орда восстанавливает Магнитуду через комбинацию медицинской помощи, новых рекрутов и отдыха. Восстановление Магнитуды полностью отдается на откуп ГМу, потому что две одинаковые орды, получившие одинаковое количество урона в Магнитуду от разных источников, скорее всего будут требовать разных условий для восстановления своей боеготовности.

Контроль Орды

Орда не получает эффектов Командования, кроме Командного Присутствия, и тесты Командования могут только восстанавливать ее Психологический урон. Эффекты, смещающие персонажей против их воли, не действуют на орду. Подавление, тем временем, вполне работает на Ордах, но те получают бонус к тестам Подавления, равный Магнитуде.

Атаки Орды

В **рукопашной** Орда атакует до **Магнитуда/5(окр.▼, мин. 1)** персонажей в базовом контакте с ней обычным количеством рукопашных атак. Орды не получают бонусов к атаке от численного преимущества

При **стрельбе** Орда может стрелять до **(Магнитуда/10(окр.▼))–(кол. врагов в рукопашной с Ордой/2(окр.▼))**, и может одновременно стрелять и атаковать в рукопашной одним действием.

От атак Орды по умолчанию нельзя Избегать из-за того, что они отображают целый шквал огня или наваливание гурьбой.

Орда не может совершать Прицеливания и прицельные атаки и игнорирует Критические Провалы. На **Магнитуде 10-19** к любому **урону** орды добавляется **+1d10**, на **Магнитуде 20+** – **+2d10**. Промах орды не значит промах – а лишь что они не могут концентрировать атаки, и считается как попадание, не получающее бонусных кубиков к урону от Магнитуды, от которого можно Избегать как обычно.

Если в орде есть отдельные персонажи с особо мощным оружием, вроде расчета тяжелого оружия, они стреляют отдельно и вычитаются из общей Магнитуды в расчете стрельбы, а их атаки не получают обычных бонусов атак Орды.

Орда против Орды

Орда в **рукопашной** считает другую Орду как **Магнитуда/10(окр.▼, мин. 1)** персонажей, и атакует ее соответствующе, но по решению ГМа количество атак может быть ограничено, если две орды имеют ограниченный фронт столкновения.

Стрельба одной орды по другой использует стандартные правила без каких-либо изменений.

Прячась в Орде

Персонажи могут скрываться в союзной Орде от вражеского огня, используя ее как живой щит. Неприцельные стрелковые атаки в персонажа в орде имеют 50% шанс попасть в Орду – если результат броска на попадание четный, это попадание в персонажа, если нечетный – в Орду. Стрельба очередями в него вместо этого наносит каждое нечетное попадание (1, 3, 5 и т.д.) в Орду вместо персонажа, в которого целились.

III. ПРОКАЧКА
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики отображают базовый потенциал, его общие физические и метальные способности. Характеристики варьируются в пределах от 1 до 100, обычно в районе 30-60.

За исключением Inf, Характеристики не могут превышать 100, независимо ни от каких бонусов, но «излишки» могут сохраняться как буфер против урона в эту Характеристику.

Всего есть 11 Характеристик:

(WS) Weapon Skill /Рукопашный Навык

WS отображает общий навык персонажа с рукопашным оружием.

(BS) Ballistic Skill /Стрелковый Навык

BS отображает общий навык персонажа со стрелковым оружием.

(S) Strength /Сила

S отображает чистую физическую силу персонажа.

(T) Toughness /Стойкость

T отображает физическую выносливость и живучесть персонажа.

(A) Agility /Ловкость

A отображает скорость, точность, и координацию персонажа.

(I) Intelligence /Интеллект

I отображает прозорливость, находчивость и эрудицию персонажа.

(P) Perception /Восприятие

P отображает внимательность и остроту чувств персонажа.

(W) Willpower /Воля

W отображает ментальную стойкость и самоконтроль персонажа.

(F) Fellowship /Товарищество

F отображает общительность и харизму персонажа.

(Inf) Infamy /Бесчестье

Inf отображает славу и известность персонажа, а также его ценность и значимость в глазах Разрушительных Сил.

(Cor) Corruption /Порча

Cor отображает накопленные персонажем энергии Варпа, пропитавшие его душу и смертную форму.

Бонус Характеристики

Бонус Характеристики – это первая цифра Характеристики. Он отображается добавлением «.b» к сокращению Характеристики и используется во многих механиках:

WS.b используется многими рукопашными Талантами.

BS.b используется многими стрелковыми Талантами.

S.b увеличивает рукопашный урон и грузоподъемность.

T.b увеличивает поглощение урона и грузоподъемность.

A.b увеличивает скорость персонажа.

I.b используется некоторыми Талантами и Навыками.

P.b используется некоторыми Талантами.

W.b увеличивает предел прокачки Пси-рейтинга и увеличивает эффективность некоторых психосил и Талантов.

F.b увеличивает количество целей, на которых персонаж может одновременно влиять социально.

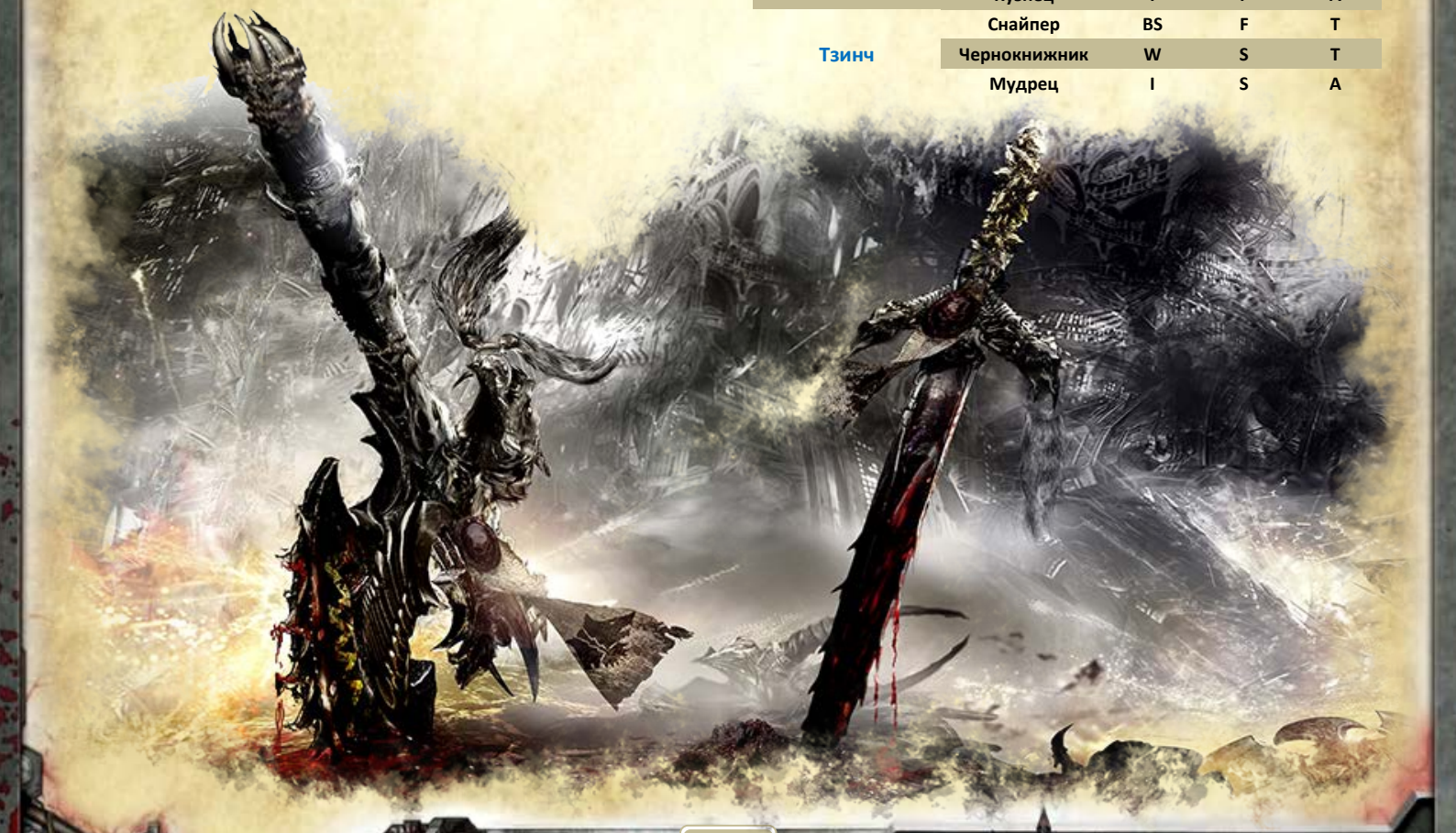
Inf.b используется оружием Наследия и некоторыми Талантами.

Cor.b увеличивает предел прокачки Пси-рейтинга и используется Порченным оружием.

Характеристики и Покровительство

Персонаж, получивший Покровительство одного из Богов, должен выбрать один из стереотипов, которые определят одну дружественную, и две враждебные Характеристики, что влияет на стоимость их Продвижения в опыте:

Бог	Стереотип	Союзн.	Враждебные	
Слаанеш	Танцор Клинка	A	I	T
	Интриган	F	S	T
	Гедонист	P	S	W
Нургл	Мейстер	I	P	F
	Бессмертный	T	A	F
	Культист	F	A	S
Кхорн	Авангард	WS	I	W
	Берсерк	S	F	W
	Кузнец	I	F	A
Тзинч	Снайпер	BS	F	T
	Чернокнижник	W	S	T
	Мудрец	I	S	A



НАВЫКИ

Навыки отображают более специализированные способности персонажа, опирающиеся на приобретенные знания и умения, как и на базовые Характеристики. Тесты на Навык это тесты на Характеристику, используемую этим Навыком с бонусом этого Навыка (+0, +10, +20, или +30).

Большая часть Навыков может быть использована, даже когда они не изучены (+0), но в таком случае тест получает штраф –20.

Хотя Навыки и имеют фиксированные Характеристики, они могут использоваться и с другими Характеристиками. Альтернативные Характеристики указаны в описании множества Навыков, но ГМ может разрешить или затребовать другую Характеристику, если того требует ситуация и это имеет смысл.

Некоторые Навыки являются группой – набором множества Навыков, объединенных общей механикой. Каждый из этих Навыков изучается и используется отдельно.

Навык	Х-ка	Бог	Тип
Acrobatics	A	S	Бой, Движение
Athletics	S	K	Бой, Движение
Awareness	P	U	Расследование
Charm	F	S	Социальное, Расследование
Command	F	K	Бой, Социальное
Commerce	I	U	Социальное, Расследование
Common Lore[1]	I	U	Расследование
Deceive	F	S	Социальное
Dodge	A	S	Бой, Движение
Forbidden Lore[1,2]	I	T	Расследование, Крафт
Inquiry	F	U	Социальное, Расследование
Interrogation	W	U	Социальное, Расследование
Intimidate	W	N	Социальное
Linguistics[1]	I	U	Социальное
Logic	I	T	Расследование
Medicae	I	N	Бой, Крафт
Navigation[1]	I	U	Движение
Operate(Surface)	A	U	Бой, Движение
Operate (Aeronautica)[2]	A	U	Бой, Движение
Operate (Voidship)[2]	I	U	Бой, Движение
Parry	WS	K	Бой
Psyniscience	P	T	Бой, Расследование
Scholastic Lore[1]	I	U	Расследование, Крафт
Scrutiny	P	T	Социальное, Расследование
Security	I	U	Расследование, Крафт
Sleight of Hand	A	U	Расследование
Stealth	A	U	Бой, Движение
Survival	P	N	Движение, Крафт
Tech-Use	I	U	Расследование, Крафт
Trade[1]	I	U	Расследование, Крафт

1 – группа Навыков

2 – не может быть использован неизученным

ОПИСАНИЯ НАВЫКОВ:

Acrobatics(A) /Акробатика

Бог: Слаанеш

Acrobatics отображает навык персонажа в быстрых и точных движениях, координации и управлении своей скоростью и моментом. Тесты на Acrobatics проводятся для прыжков, кувырков, сальто, резкого вставания, выпутывания из оков или веревок, выкручивания из Захвата, протискивания через узкие места, и т.п.

Действие: Как правило Полное действие.

Athletics(S) /Атлетика

Бог: Кхорн

Athletics отображает навык персонажа в контроле и приложении собственной силы. Тесты на Athletics проводятся для сдвигания, поднятия и метания тяжестей, плавания, лазания, борьбы, и т.п.

Действие: Как правило Полное действие.

Awareness(P) /Внимательность

Бог: Неделимый

Awareness отображает общую бдительность и внимание к деталям персонажа. Тесты на Awareness проводятся для того, чтобы заметить детали окружения, провести обыск, и для того, чтобы заметить других персонажей, особенно если они пытаются скрыться (vs Stealth).

Действие: Как правило, Свободное действие.

Charm(F) /Очарование

Бог: Слаанеш

Charm отображает умение персонажа обращать на себя внимание и обольщать других словами. Тесты на Charm проводятся для того. чтобы соблазнить кого-то, улучшить отношение, сделать комплимент (или откровенно льстить), обратить кого-то на свою сторону, убедить в своей правоте больше через эмоции чем доводы, и т.п. При использовании, чтобы изменить мнение, тесты на Charm становятся встречными (vs W).

Действие: Как правило, занимает от нескольких минут до нескольких часов. В бою переговоры считаются свободным действием, но важно помнить, что каждый Раунд это всего 5 секунд, и спор в бою может занять несколько Раундов.

Command(F) /Командование

Бог: Кхорн

Command отображает навык персонажа в командовании подчиненными. Тесты на Command проводятся для отдавания команд в бою и предбоевых брифингов (стр. 32).

Действие: Свободное действие для командного присутствия, Полудействие для коротких команд, или Полное действие для детальных команд.

Commerce(I) /Торговля

Бог: Неделимый

Commerce отображает знания персонаж о ценности, цене и обмене. Тесты на Commerce проводятся для того, чтобы получить более выгодный обмен при покупке, продаже или бартере, заключить торговую сделку или определить редкость или стоимость предмета. Тесты на торговлю с другими персонажами, как правило, встречные (vs Commerce или vs W).

Действие: Как правило, занимает несколько минут.

Common Lore(I) /Общие Знания

Бог: Всегда Дружественный, даже если персонаж Неделимый

Common Lore является Группой Навыков, отображающих общие знания персонажа, которые он мог получить из личного опыта и практического обучения. Эта группа имеет множество специализаций, отображающих отдельный Навык в группе. Возможные специализации включают (но не ограничены) следующие:

Adeptus Arbites: Знания о структуре, жаргоне, и особенностях Адептус Арбитэс и их дочерних организаций, а также общие знания об имперском законе и правосудии.

Adeptus Astra Telepathica: Знания о вербовке, тренировке и использовании псайкеров в Империуме, включая знания о назначении и особенностях работы Астропатов.

Administratum: Общие знания о запутанной структуре, жаргоне, процедурах, традициях, и диктатах бюрократии Администратума.

Archenemy: Ограниченные стереотипные знания о Хаосе, его культах, богах и армиях с точки зрения Имперцев.

Chaos: Общие знания о Хаосе, его культах, богах, обычаях, традициях и армиях с точки зрения рядовых культистов Хаоса.

Ecclesiarchy: Внешние знания о структуре официальной церкви Императора и их роли в обществе.

Imperial Creed: Знания об обычных молитвах, литаниях, празднествах и постах Имперского Культа.

Imperial Guard: Общие знания о структуре, рангах, жаргоне и матчасти Имперской Гвардии, знания об известных полках и рекрутских мирах и известных битвах и стратегиях.

Imperial Fleet: Общие знания о структуре, рангах, жаргоне и матчасти Имперского Флота, знания об известных портах, кораблях и адмиралах.

Imperium: Общие знания об астрографии и структуре Империума, сегментумах, секторах и субсекторах, а также общей идеологии и повседневной жизни в Империуме.

Tech: Общие знания об имперской (и хаоситской) технологии, доступной гражданским, и повседневных ритуала и литаниях, которые непосвященные используют в общении с машинами, что их окружают.

War: Общие стереотипные знания о боевых единицах, матчасти и тактике самых распространенных воюющих сторон в бесконечных войнах 41-го тысячелетия.

<Регион>: Общие знания о значимых мирах и организациях определенного сектора, галактической области или варп-шторма.

Тесты на Common Lore проводятся, чтобы узнать, знаком ли персонаж с менее распространенными деталями из этого Знания. В большинстве случаев достаточно иметь этот Навык прокачанным на +0 для автоуспеха.

Действие: Как правило, Свободное действие.

Deceive(F) /Обман

Бог: Слаанеш

Deceive отображает умение персонажа создавать правдоподобную ложь и убеждать других в том что это правда. Тесты на Deceive проводятся для того чтобы обмануть кого-то, создать фальшивую личность, копировать чужой голос и манеры, или изменить свою внешность под другого маскировкой и гримом. Тесты на Deceive почти всегда встречные (vs Scrutiny для распознания обмана, vs Awareness для распознания маскировки).

Действие: Как правило, занимает от нескольких минут до нескольких часов. В бою переговоры считаются свободным действием, но важно помнить, что каждый Раунд это всего 5 секунд, и спор в бою может занять несколько Раундов.

Dodge(A) /Уклонение

Бог: Слаанеш

Dodge используется эксклюзивно в тестах Уклонения (стр. 18), чтобы избежать попадания из оружия.

Действие: Реакция.

Forbidden Lore(I) /Запретные Знания

Бог: Тзинч

Forbidden Lore является Группой Навыков, отображающих редкие и опасные знания, как правило недоступнее и сокрытые от простых людей и обладание которыми без нужного статуса может быть преступлением в Империуме. Эта группа имеет множество специализаций, отображающих отдельный Навык в группе. Возможные специализации включают (но не ограничены) следующие:

Adeptus Astartes: Знания о практиках и организации лояльных Орденов Космодесанта, их традициях и ритуалах, специфических Орденах, а также поверхностное понимание физиологии Астартес и Геносемени.

Astartes Implants: Глубокие знания о физиологии Астартес и Геносемени. Используется в тестах Medicae для операций над Космодесантниками и создании новых Астартес из Геносемени.

Archeotech: Знание о великой потерянной технологии Темной Эры, намеки и теории о возможных способностях и назначении отдельных механизмов и значимых артефактов.

Codex Astartes: Понимание основной книги, описывающей организацию, тактику и стратегию, а также ключевые традиции большинства лояльных Орденов Космодесанта. Может быть использована для военного планирования и тактики.

Daemons: Знание о существах Имматериума, их способностях и поведении, а также ритуалах и инкантациях для их призыва и контроля. Используется в Ритуалах Демонологии и для поиска Истинных Имен.

Followers of Chaos (<Регион>): Знания о значимых культах, бандах и организациях определенного региона, их важных личностях, истории, верованиях и философии.

Heresy: Глубокие знание о верованиях, философии и жаргоне еретических культов и их ритуалов, а также известных культах и их предводителях. Используется в еретических Ритуалах.

Horus Heresy and Long War: Знание истории о великой Ереси Гора и десятитысячелетней Долгой Войне между Империумом, и последователями Разрушительных Сил.

Inquisition: Понимание организации и работы Инквизиции и знание об их аколитах, агентах и инквизиторах.

Mechanicum: Глубокие знания о структуре, иерархии, жаргоне, философиях и верованиях последователей Бога-Машины, включая их ритуалы и знания Универсальных Законов.

Mutants: Знание о стабильных и нестабильных мутациях Человечества и различных формах мутаций, вызванных естественными мутагенами, или искажающим воздействием Варпа.

Navigators: Тайные знания о домах Навис Нобилитэ, их мистических способностях, евгенических программах и мутациях.

Pirates: Знания о пиратах, терроризирующих межпланетные магистрали Империума, будь это имперские преступники, рейдеры Хаоса, Орочьи Фрибутьеры, или Эльдары-Корсары и их Темная Родня из Комморрага.

Psykers: Знания о псайкерах, их дисциплинах и специфических психосилах, а также опасностях Феноменов и Прорывов.

Warp: Знания о природе Варпа, его взаимодействии с Материумом, и его использовании для межзвездных перелетов. Используется во многих колдовских Ритуалах.

Warp, Daemons and Psykers: Комбинированное знание из **Warp**, **Daemons** и **Psykers**, которое может использоваться вместо любого из троих, и покачиваемое как одно. Только Псайкеры могут изучать его.

Xenobiology: Знания о физиологии и анатомии разумных ксеносов и ксено-зверей. Используется в тестах Medicae для операций над ксеносами и тестах Interrogation для пыток ксеносов.

Xenos (Eldar, Ork, Necron, Tau, Tyranid, Genestealer, Kroot, K'Nib, Hrud, Rak'Gol, Demiurge, другие): Знания о способностях, поведении и культуре определенной расы ксеносов, их мотивах, философии, верованиях, технологии, и войсках. Изучается отдельно для каждой расы.

Xenos Occult (<Раса>): Знания об оккультных практиках, особых психосилах и ритуалах определенной расы ксеносов.

Тесты на Forbidden Lore проводятся, чтобы узнать, знаком ли персонаж с информацией из этого знания, и для исследований в этой области знаний; некоторые из них используются в Ритуалах или создании предметов. Часто эти знания используются в комбинированных тестах с другими Навыками.

Действие: Как правило, Свободное действие, чтобы быстро выудить что-то из памяти или понять феномен, или длительное действие, занимающее часы или дни для исследований в этой области.

Inquiry(F) /Расспрос

Бог: Неделимый

Inquiry отображает умение персонажа собирать информацию из праздной болтовни, слухов, или подслушивания. Тесты на Inquiry проводятся для того, чтобы собрать слухи, расспросить людей о специфическом месте или персонаже, или незаметно навести разговор на тему, которой интересуется персонаж.

Действие: Как правило, занимает от нескольких минут до нескольких часов. В бою переговоры считаются свободным действием, но важно помнить, что каждый Раунд это всего 5 секунд, и спор в бою может занять несколько Раундов.

Interrogation(W) /Допрос

Бог: Неделимый

Interrogation отображает умение персонажа извлекать информацию из пленных. Тесты на Interrogation всегда встречные (vs W) и отображают пытки, или индоктринацию. **Пытки** довольно быстрые (занимают несколько часов), но на 3+ Провала они наносят цели 1d10 непоглощаемого R урона и делают ее непригодной для пыток на сутки, если только она чудесным образом не вылечится от полученных ран. За каждый Успех на тесте Пыток персонаж может выбрать либо выудить из цели правдивый ответ на один вопрос (если жертва не знает ответа, она его придумает, лишь бы умилостивить палача, что вызывает встречный тест на Deceive vs Scrutiny между жертвой и палачом), либо нанести жертве 1d5 урона в W (цель не может восстанавливать этот урон, пока не пройдут сутки).

Индоктринация является более психологическим действием, включающим систему наград и наказаний за поведение, и занимает дни и месяцы. Она направлена на то, чтобы сломить волю жертвы и склонить ее на сторону палача, после чего та не только сама расскажет все, но даже станет добровольно служить своему пленителю. Тесты на индоктринацию проводятся каждые W.b жертвы дней и наносят 1d5 урона в W за Успех. Этот урон не восстанавливается, пока индоктринация не будет прекращена, или жертву не освободят. Когда W цели опустится до нуля, та вместо обычного эффекта сламливается и покоряется воле пленителя.

Действие: Расширенное действие, занимающее часы для пыток и дни для индоктринации.

Intimidate(W) /Запугивание

Бог: Нургл

Intimidate отображает умение персонажа использовать страх и угрозы, чтобы добиваться своего. Этот Навык часто использует альтернативные Характеристики для тестов, например запугивание противника грубой силой может использовать S, угроза оружием – WS или BS, а угроза возмездия или последствий может использовать I или F, в зависимости от контекста. Запугивание не особо предсказуемо и успехи на него могут приводить как к тому, что цель делает именно то, чего от него требует персонаж, так и к тому, что она в ужасе убегает, или впадает в Шок.

Тесты на Intimidate также могут проводиться, чтобы вселить в подчиненных больший страх перед командиром, чем перед другими ужасами поля боя, что позволяет им преодолеть Страх или Подавление – для этого командир должен набрать больше Успехов на своем тесте, чем подчиненный набрал Провалов на своем тесте Страха или Подавления. Показательная казнь одного труса даст ощутимый бонус к этому тесту...

Действие: Как правило, занимает от нескольких секунд до нескольких минут. В бою переговоры считаются свободным действием, но важно помнить, что каждый Раунд это всего 5 секунд, и разговор в бою может занять несколько Раундов.

Linguistics(I) /Язык

Бог: Неделимый

Linguistics является Группой Навыков, отображающей знание языка и уровень владения им. Эта группа имеет множество специализаций, отображающих отдельный Навык в группе. Возможные специализации включают (но не ограничены) следующие:

Low Gothic: Низкий Готик, общий язык Империума.

High Gothic: Высокий Готик, язык ученых и аристократии.

Binary Cant: Бинарный Кант, тайный язык Механикум. Знание этого языка позволяет читать текст на бинарном канте, но не понимать устный кант или говорить на нем, для чего требуются Импланты Механикум.

Chaos Glyphs: На самом деле не язык, а алфавит, базированный на Колхидских глифах, для записи других языков. Большая часть оккультной литературы Хаоса написана этими глифами.

True Tongue: Истинный Язык демонов, на котором они общаются между собой. Многие Ритуалы требуют прочтения строк на этом языке.

Battle Cant (<Организация>): Один из множества боевых языков отдельного ордена, дома, банды или другой организации.

Тесты на Linguistics проводятся, чтобы расшифровать текст на архаической версии языка, или написать художественное произведение на этом языке. В большинстве случаев достаточно иметь этот Навык прокачанным на +0 для автоуспеха.

Действие: Как правило Свободное действие.

Logic(I) /Логика

Бог: Тзинч

Logic отображает способность персонажа мыслить логически, решать интеллектуальные задачи быстро и эффективно и замечать связи и детали, что ускользают от других. Тесты на Logic проводятся для того, чтобы решать логические задачи, развязывать головоломки, планировать военные операции, создавать сложные планы, проводить анализ информации, создавать и развязывать шифры и коды, или играть в азартные игры.

Действие: Как правило, Свободное действие для быстрого решения задачи, или длительное действие, занимающее часы или дни для исследований.

Medicae(I) /Медицина

Бог: Нургл

Medicae отображает медицинские навыки и знания персонажа. Тесты на Medicae проводятся для оказания первой помощи, лечения, хирургии, диагностирования (используя P), создания ядов, антидотов, лекарств, и наркотиков.

Действие: Как правило, Полное действие или Длительное действие.

Navigation(I) /Навигация

Бог: Неделимый

Navigation является Группой Навыков, отображающей умение персонажа находить дорогу и прокладывать маршрут. Эта группа имеет несколько специализаций, отображающих отдельный Навык в группе. Возможные специализации включают следующие:

Surface: Используется для навигации на поверхности планеты и внутри кораблей и станций.

Stellar: Используется для прокладывания межпланетных маршрутов космическими кораблями, и сложных маневров флота.

Warp: Используется для прокладывания межзвездных маршрутов через Варп и для навигации в Варпе для псайкеров, которые могут проникать туда в тонкой форме.

Действие: Как правило, занимает от нескольких минут до нескольких часов.

Operate(Surface)(A) /Вождение(Наземное)

Бог: Неделимый

Operate(Surface) отображает навык персонажа в управлении наземной техникой, вроде автомобилей, байков, танков и шагоходов, и общее понимание динамики тяжелых предметов на скорости. Тесты на Operate (Surface) проводятся для сложных маневров и скоростного вождения, и как комбинированные с Dodge(A) для уклонения от атак и с BS для оперирования оружием техники, или WS для техники с рукопашным оружием. Вождение техники в нормальных условиях не требует теста – только знание этого Навыка на уровне хотя бы +0.

Действие: Как правило Полудействие, Полное действие для особо сложных маневров, Реакция для Уклонения.

Operate(Aeronautica)(A) /Вождение(Полет)

Бог: Неделимый

Operate(Aeronautica) отображает навык персонажа в полете и управлении воздушной техникой и скиммерами, вроде лэндспидеров, джетбайков, самолетов, вертолетов, прыжковых ранцев и собственного полета при помощи крыльев или психосил, а также общее умение трехмерного маневрирования. Тесты на Operate(Aeronautica) проводятся для сложных маневров и скоростного полета, и как комбинированные с Dodge(A) для уклонения от атак и с BS для оперирования оружием техники, или WS для техники с рукопашным оружием. Вождение воздушной техники в нормальных условиях не требует теста – только знание этого Навыка на уровне хотя бы +0.

Действие: Как правило, Полудействие, Полное действие для особо сложных маневров, Реакция для Уклонения.

Operate(Voidship)(I) /Вождение(Корабль)

Бог: Неделимый

Operate(Voidship) отображает навык персонажа в управлении космическими кораблями и их отдельными системами. Тесты на Operate (Voidship) проводятся для проведения маневров в космических боях и оперировании их отдельными системами, вроде батарей орудий, торпедных аппаратов или ангаров.

Действие: Как правило, Полное действие, или Расширенное действие.

Parry(WS) /Парирование

Бог: Кхорн

Parry используется эксклюзивно в тестах Парирования (стр. 18), чтобы избежать попадания из оружия в рукопашной.

Действие: Реакция.

Psyniscience(P) /Пси-чутье

Бог: Тзинч

Psyniscience используется эксклюзивно в тестах Пси-чутья (стр. 22), чтобы засекать феномены Варпа, вроде психосил и демонов. Только Псайкеры могут изучать этот Навык.

Действие: Полудействие.

Scholastic Lore(I) /Ученое Знания

Бог: Неделимый

Scholastic Lore является Группой Навыков, отображающих систематизированные ученые знания, как правило изучаемые из ученых трудов или в качестве формального образования. Эта группа имеет множество специализаций, отображающих отдельный Навык в группе. Возможные специализации включают (но не ограничены) следующие:

Astromancy: Знание о звездах, созвездиях и астрономических инструментах и навигации как на поверхности, так и в межзвездных перелетах с их помощью.

Beasts: Знания о физиологии, поведении и классификации неразумных диких животных, населяющих миллионы экосистем по всей Галактике.

Bureaucracy: Понимание правил, регулировок, форм и традиций Администратума и смежных систем Империума, без которого практически невозможно ничего добиться в этом бумажном аду.

Chymistry: Знание о химических реагентах, законах их взаимодействия и методиках их создания и использования. Используется для создания новых ядов, наркотиков, лекарств, взрывчатки, сплавов, композитов и т.п., часто как часть комбинированных тестов с Medicae или Tech-Use.

Cryptology: Знание продвинутых кодов и шифров, используемое для их расшифровки или создания.

Heraldry: Знание о символике и геральдических символах разнообразных организаций, а также общих методиках создания подобной символики.

Imperial Creed: Знания о глубинной философии, теологии и практиках Имперской Церкви, обычно доступные лишь имперским жрецам и исповедникам. Используется во множестве имперских ритуалов.

Judgement: Знание Имперского Закона и распространенных локальных законов, системы правосудия и наказания.

Legend: Историческое знание великих вех истории, вроде Эпохи Отступничества, Ереси Гора, Великого Крестового Похода, Эры Раздора и Темной Эпохи Технологий, а также легенд и мифов связанных с этими эпохальными временами.

Navis Nobilite: Знания о родословных, политике, истории и контрактах великих домов Навигаторов.

Numerology: Знание о мистической власти чисел и формул, необходимое для использования числовых синергий в ритуалах.

Occult: Знания о ключевых принципах и законах ритуалистики и мистицизма. Используется во многих Ритуалах.

Philosophy: Знания о теории мышления, существования и веры. Может использоваться как для формальных дебатов и научных споров, так и для попыток убеждения и изменения позиции другого персонажа.

Tactica Imperialis: Формальное военное образование Империума, включающее знания о военной организации, логистике, тактике и стратегии на всех уровнях от центральной ставки командования, до полевых офицеров. Может использоваться для создания боевых планов или предвидения планов противника.

Тесты на Scholastic Lore проводятся, чтобы узнать, знаком ли персонаж с информацией из этого знания, и для исследований в этой области знаний; некоторые из них используются в Ритуалах или создании предметов. Часто эти знания используются в комбинированных тестах с другими Навыками.

Действие: Как правило, Свободное действие, чтобы быстро выудить что-то из памяти или понять феномен, или длительное действие, занимающее часы или дни для исследований в этой области.

Scrutiny(P) /Пристальность

Бог: Тзинч

Scrutiny отображает способность персонажа распознавать ложь и правду из поведения, интонации, мимики и жестов, и используется практически эксклюзивно во встречных тестах vs Deceive.

Действие: Свободное действие.

Security(I) /Безопасность

Бог: Неделимый

Security отображает навыки и знания персонажа в области систем безопасности, от простых замков до сложнейших сейфов и комплексных систем сигнализации и наблюдения. Тесты на Security проводятся как для обхода или взлома этих систем, так и для проектировки создания новых.

Действие: Как правило, Полное действие или Длительное действие.

Sleight of Hand(A) /Ловкость Рук

Бог: Неделимый

Sleight of Hand отображает умение персонажа в отвлечении внимания и скрытном движении рук. Тесты на Sleight of Hand проводятся для карманных краж, воровства, и фокусов.

Действие: Полудействие.

Stealth(A) /Скрытность

Бог: Неделимый

Stealth отображает умение персонажа в маскировке, избегании внимания и сливании с толпой. Тесты на Stealth проводятся для того чтобы создать замаскированную позицию, незаметно пробраться мимо часовых, преследовать цель в толпе не привлекая внимания и т.п., и почти всегда являются встречными vs Awareness.

Действие: Свободное действие или как часть Движения.

Survival(P) /Выживание

Бог: Нургл

Survival отображает комбинированные навыки обращения с дикой природой и животными. Тесты на Survival проводятся для того, чтобы выслеживать цель, приручать и контролировать животных, создавать примитивные ловушки и оружие из подручных материалов, а также для верховой езды и верхового боя, аналогично Operate.

Действие: Полное действие, или как часть Движения.

Tech-Use(I) /Технология

Бог: Неделимый

Tech-Use отображает умение персонажа использовать, чинить и создавать технологические предметы и инструменты. Тесты на Tech-Use проводятся для оперирования сложными технологическими устройствами, вроде ауспекса или когитатора, починки (или основательной поломки) снаряжения, оружия или брони, а также их создания по чертежам или стандартным схемам (создание и обратная разработка техники *без* чертежей требует вместо этого тестов на соответствующий Trade), для большинства взаимодействий в Ноосфере и взломе электронных систем (комбинированный с Security), а также для создания и настройки взрывчатки и подрывных работ.

Действие: Как правило, Полное действие или Длительное действие. Расширенное действие для создания и ремонта предметов.

Trade(I) /Ремесло

Бог: Всегда Дружественный, даже если персонаж Неделимый

Trade является Группой Навыков, отображающих практические навыки и знания персонажа в определенной профессии. Эта группа имеет множество специализаций, отображающих отдельный Навык в группе. Возможные специализации включают (но не ограничены) следующие:

Archaeologist: Используется для нахождение древних руин, раскопок, и идентификации и изучения исторических артефактов.

Architect: Используется проектирования и постройки зданий.

Armourer: Используется для создания, починки модифицирования и обслуживания брони.

Astrographer: Используется для создания двухмерных и трехмерных звездных карт и карт варп-маршрутов.

Chymist: Используется для создания химикатов.

Engineer: Используется для создания крупной техники, вроде танков.

Linguist: Используется для изучения языков и диалектов и создания новых, а также попыток общения между персонажами, которых разделяет языковой барьер.

Pedagogue: Используется для передачи своих знаний другим.

Remembrancer: Используется для создания исторических записей и хроник, увековечивания истории в изобразительном искусстве.

Scrimshawer: Используется для резьбы и создания сложных узоров.

Shipwright: Используется для создания, ремонта, обслуживания и модификации космических кораблей.

Soothsayer: Используется для мнимого «предсказания будущего» и может быть полезно настоящим предсказателям для хорошего представления их пророчеств.

Technomat: Используется для работы с технологическими устройствами через повторение рутинных процедур, а не понимание.

Voidfarer: Используется для мириады работ на борту космического корабля, выполняемой простыми матросами и младшими офицерами.

Weaponsmith: Используется для создания, починки модифицирования и обслуживания оружия и боеприпасов.

Действие: Как правило, расширенное действие, занимающее от пяти минут до множества смен работы.

ТАЛАНТЫ

Таланты отображают особые способности персонажа и, в отличие от Навыков, остаются на одном уровне. Они дают постоянно работающие бонусы, не требующие действий, или доступ к новым действиям и приемам.

Уровень Талантов определят стоимость их покупки в XP. Многие Таланты также имеют *требования*, которые нужно выполнить, прежде чем он может быть куплен. Для удобства чтения, Таланты разбиты на функциональные группы.

Специализированные Таланты имеют множество специализаций, изменяющих эффект Таланта, и могут быть взяты множество раз с разными специализациями.

ОБЩИЕ ТАЛАНТЫ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Analytical Eye	1	U	I 40, P 30	Использует I для Awareness
Combat Formation	1	T	I 40	Использует I.b для Init +1 Init
Combat Sense	1	U	P 30	Использует P.b для Init
Lightning Reflexes	1	S		Бросает 2 раза на Init
Light Sleeper	1	T	P 30	Нет штрафа на тесты P во время сна
Heightened Senses[1]	1	S		+10 к тестам на одно чувство
Fastest Hand	2	S	A 40	+WS.b/BS.b к Init ножей/пистолетов
Paranoia	2	T		+2 Init, Всегда настороже
Rapid Reaction	2	S	A 40	A+0 чтобы избежать засады
Sentry	2	T	P 40	Бросает 2 раза на Awareness
Mastery[1]	3	?	Навык на +30	Автоуспех за 1 ОБ , 5+ Успехов становятся критическим

1 – специализированный Талант

Analytical Eye /Аналитический Взгляд

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: I 40, P30

Персонаж использует свою эрудицию и знание процедуры для детального осмотра, замечая детали, ускользающие даже от самых зорких наблюдателей. Он может использовать I вместо P для тестов Awareness, которые ***не*** проводятся как свободное действие и, в случае Успеха, удваивает количество Успехов.

Combat Formation /Боевое Построение

Уровень: 1, Бог: Тзинч
Требования: I 40

Персонаж тщательно планирует расстановку в бою и готовит своих товарищей к любой возможной опасности с планами на каждый случай. Персонаж и все его соратники, с которыми он поделился своими планами, получают +1 к Инициативе и могут использовать I.b вместо A.b при броске на Инициативу.

Combat Sense /Чувство Боя

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: P 30

Персонаж воспринимает импульсы своего подсознания, реагирующего на его обостренные чувства, что дает ему преимущество, с которым не может сравниться простая быстрота. Он может использовать P.b вместо A.b при броске на Инициативу.

Lightning Reflexes /Молниеносные Рефлексы

Уровень: 1, Бог: Слаанеш
Требования: Нет

Персонаж всегда ожидает проблем, даже в самой мирной обстановке, и когда они приходят, он может реагировать с пугающей скоростью. Он бросает на Инициативу 2 раза и выбирает больший результат.

Light Sleeper /Чуткий Сон

Уровень: 1, Бог: Тзинч
Требования: P 30

Персонаж чутко спит и остается настороже, даже когда остальные крепко спят. При тестах на P или Awareness он всегда считается бодрствующим, даже если спит.

Heightened Senses /Усиленные Чувства

Уровень: 1, Бог: Слаанеш
Требования: Нет
Специализации: Sight, Hearing, Smell, Taste, Touch

Одно из пяти чувств персонажа развито лучше прочих. Он получает бонус +10 ко всем Тестам, связанным с этим чувством. Heightened Senses (Sight) ***не*** дает бонусов к тестам BS.

Fastest Hand /Самая Быстрая Рука

Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: A 40

Скорость персонажа с ручным оружием поражает воображение. Когда он вооружен *только* ножами и/или пистолетами, он получает бонус к Инициативе, равный WS.b или BS.b (за ножи или пистолеты соответственно, на выбор персонажа если он вооружен ножом *и* пистолетом). Если персонаж меняет свое вооружение посреди боя, численное значение его Инициативы меняется сразу же, но очередность хода пересчитывается только с начала следующего Раунда.

Paranoia /Паранойя

Уровень: 2, Бог: Тзинч
Требования: Нет

Персонаж живет в ожидании опасности и, втайне от других, знает, что вся галактика ополчилась против него. Он получает бонус +2 к Инициативе. ГМ может тайно провести Тест на P или Awareness, чтобы узнать, ощутил ли персонаж скрытую угрозу.

Rapid Reaction /Быстрая Реакция

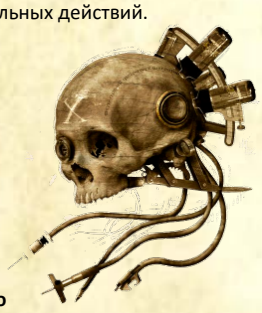
Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: A 40

Персонаж отточил свою реакцию до предела и мгновенно реагирует на изменение обстановки. Когда его застали Врасплох, он может пройти тест на A+0, чтобы действовать обычным образом.

Sentry /Часовой

Уровень: 2, Бог: Тзинч
Требования: P 40

Чувства персонажа всегда настороже и он никогда не упускает детали в периферийном зрении или фоновом шуме. При тестах на Awareness, которые проводятся как свободное действие, он бросает 2 раза и выбирает лучший результат. Это не влияет на тесты Awareness для тщательного поиска и других длительных действий.



Mastery /Мастерство

Уровень: 3, Бог: как у Навыка
Требования: Навык+30
Специализации: любой Навык

Персонаж – признанный мастер своего дела, способный творить такое, что другим и не снилось. Он может потратить Очко Бесчестия для того, чтобы автоматически пройти тест на выбранный Навык с окончательным модификатором +0 или легче с количеством Успехов, равным бонусу использованной в тесте Характеристики.

Вдобавок, каждый раз, когда персонаж набирает 5+ Успехов в тесте на выбранный Навык, это считается Критическим Успехом. Игрок с разрешения ГМа может выбрать до 3-х стандартных эффектов Критического Успеха для определенных применений Навыка.

СКОРОСТЬ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Leap Up	1	S	A 30	Встать за свободное действие
Quick Draw	1	U		Взять за свободное действие
Rapid Reload	1	S		Сокращает время перезарядки вдвое
Technical Knock	1	U	I 30	Расклин за полудействие
Hip Shooting	2	U	BS 40, A40	Стрельба на полном ходу
Jumper	2	S	Acrobatics+10	Прыжки за полудействие
Reposition	2	S	A 35, P45	Полудвижение в начале боя
Scanning Advance	2	N	BS 40, P 50	Улучшенный Караул на медленном ходу
Preternatural Speed	3	S	WS 40, A50	Натиск со скоростью Бега
Quick Store	3	S	A 50, Quick Draw	Сложить за свободное действие
Sprint	3	S		Бег с удвоенной скоростью

Leap Up /Вскочить

Уровень: 1, Бог: Слаанеш
Требования: A 30

Комбинация атлетики и скорости позволяет персонажу быстро вскочить на ноги. Он может Встать за свободное действие.

Quick Draw /Быстрое Выхватывание

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Персонаж практиковался с выхватывание оружия настолько часто, что оно практически само прыгает ему в руку. Он может Взять метательное оружие, пистолет, винтовку, рукопашное оружие что может быть использовано в одной руке, или инструмент, что может быть использован в одной руке, за свободное действие.

Rapid Reload /Быстрая Перезарядка

Уровень: 1, Бог: Слаанеш
Требования: Нет

Персонаж провел долгие часы, отрабатывая упражнения с оружием, и может перезаряжать его на раз-два. Время перезарядки любого оружия снижается в два раза (окр.▼). Если оружие можно было перезарядить полудействием, персонаж перезаряжает его свободным действием.

Technical Knock /Технический Трюк

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: I 30

Ритуальным обращением и жестами (включающими обычно удары по оружию) персонаж может побудить строптивых оружейных духов к еще одному действию. Он может провести Расклин за полудействие.

Hip Shooting /Стрельба от Бедра

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: BS 40, A 40

Огневая тренировка позволяет персонажу стрелять на полном ходу, не пользуясь прицелом. Он может провести Полное Движение и Одиночный Выстрел, который не может быть Прицельным, как одно полное действие (в любом порядке). Этот Талант не может использоваться с длинными винтовками и тяжелым оружием.

Jumper /Прыгун

Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: Acrobatics+10

Персонаж владеет акробатическими техниками, позволяющими лучше контролировать свои движения и экономить силы в прыжке. Он может проводить Прыжки за полудействие или как часть Натиска.

Reposition /Смена Позиции

Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: A 35, P 45

Персонаж всегда начеку и сразу же подмечает удобные позиции для отступления, укрытия или обзора. В начале боя сразу после бросков Инициативы, персонаж может подвигаться на полудействие. Если несколько персонажей имеют этот Талант, они двигаются в порядке инициативы.

Scanning Advance /Сканирующее Продвижение

Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: BS 40, P 50

Благодаря комбинации оружейной дисциплины и здоровой осторожности персонаж может сканировать местность на ходу, всегда готовый открыть огонь по появившимся целям. Он может провести Полудвижение и Караул, как одно полное действие и его сектор обстрела в Карауле увеличивается до 90°.

Preternatural Speed /Запредельная Скорость

Уровень: 3, Бог: Слаанеш
Требования: WS 40, A 50

В бою персонаж стремителен и смертоносен, подобно жнецу, перед которым окровавленные враги ложатся как скошенные колосья. Он может совершать Натиск на дистанцию Бега.

Quick Store /Быстрое Складывание

Уровень: 3, Бог: Слаанеш
Требования: A 50, Quick Draw

Персонаж знает свою разгрузку как свои пять пальцев и может вложить меч в ножны или пистолет в кобуру быстрее, чем брызги крови его врагов достигнут земли. Он может Сложить метательное оружие, пистолет, винтовку, рукопашное оружие, что может быть использовано в одной руке, или инструмент, что может быть использован в одной руке, за свободное действие.

Sprint /Спринт

Уровень: 3, Бог: Слаанеш
Требования: Нет

Персонаж может передвигаться с невероятной скоростью. Он может совершать Полное Движение на дистанцию Натиска и Бег на двойную дистанцию Бега. Если он совершает Бег на дистанцию более нормальной дистанции Бега два Хода подряд, он получает 1 Усталости в конце Хода.

ВЫЖИВАНИЕ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Catfall	1	S	A 30	Уменьшает урон от падения
Die Hard	1	N	W 40	Переброс теста на смерть от кровопотери
Drop and Roll	1	N		Автоматическое тушение и сбивание с ног
Flip	1	S	A 45, Acrobatics+10	Перекат вместо сбивания с ног
Iron Jaw	1	N	T 40	T+0, чтобы игнорировать Оглушение
Snake Eater	1	N	T 40, Medicae	Эффекты ядов вдвое слабее
Pirouette	1	S	A 40, Acrobatics	Прыжок с пути несущегося вперед врага
Resistance[1]	1	N		+10 на тест сопротивления
Sound Constitution	1	N		+1 Рана
Armour-Monger	2	U	I 35, Tech-Use, Trade(Armourer)	+2 Брони
Blade Reader	2	K	WS 40, Scrutiny+10	Переброс неудач против чужого Финта
Combat Master	2	K	WS 30	Враги не получают бонуса за толпу
Deflect Shot	2	S	A 50, Parry+10	Отбить медленный снаряд парированием
Escape Artist	2	S	A 40	Уменьшение штрафов на выкручивание
Final Push	2	N	T 40, W 40	Отложить смерть и травмы до конца хода
Hard Target	2	S	A 50	-10 на стрельбу по перс. при Беге и Натиске
Hunker Down	2	N		Удвоенная эффективность укрытий
Tireless	2	N	T 45	Нет штрафа на усталость для физ. действий
Hardy	2	N	T 40	Всегда лечится как легко раненный
Meat Shield	2	K	WS 30, Athletics+20	Использует жертв Захвата как щит
Mental Fortitude	2	T	W 30	+W.b к максимуму Усталости
Stonewall	2	N	S 40, T 40	S+0 чтобы игнорировать сбитие с ног
Blade Shield	3	S	P 50, Parry+30, Deflect Shot	Может парировать стрельбу
Hellish Resilience	3	N	T 50, Cor 30	1 ОБ чтобы уменьшить урон на Cor.b
Never Die	3	N	W 50, T50	1 ОБ чтобы игнорировать крит. эффект
Pain Is An Illusion	3	T	W 50	W+0 чтобы уменьшить крит. эффект на успехи
Step Aside	3	U	A 40, Dodge, Parry	+1 Реакция
True Grit	3	N	T 40	–T.b к получаемым критическим ранам

1 – специализированный Талант

Catfall /Кошачье Приземление

Уровень: 1, Бог: Слаанеш

Требования: A 30

Персонаж проворен и грациозен, словно кошка, и способен прыгать с большой высоты без какого-либо вреда. Он автоматически уменьшает высоту падения в расчете урона на A.b и получает +20 на тесты Группирования. Даже если он получает урон от падения, он всегда приземляется на ноги (и урон приходится в ноги).

Die Hard /Крепкий Орешек

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: W 40

Благодаря своей воле или чистому упрямству персонаж отказывается так просто умирать. Он может перебрасывать проваленные тесты на смерть от Кровотечения или шока.

Drop and Roll / Падай и Перекатывайся

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: Нет

Персонаж хорошо знаком с техниками тушения горящих. Он может за полудействие автоматически потушить себя или согласного (или паникующего) персонажа на расстоянии касания, но при этом также сбивая себя или потушенного с ног.

Flip /Кувырок

Уровень: 1, Бог: Слаанеш

Требования: A 45, Acrobatics+10

Потеряв равновесие, персонаж быстро группируется и перекатывается, используя момент падения, чтобы вскочить обратно. Когда он сбивается с ног, он может пройти тест Acrobatics+0, чтобы сразу же встать. Если он упал в результате неудачного тест на Трудный Ландшафт, персонаж может продолжать движение, как если бы прошел этот тест.

Iron Jaw /Стальная Челюсть

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: T 40

Персонаж может выдержать сокрушительные удары, которые повалили бы другого. Когда персонаж получает эффект Оглушения, он может пройти тест на T+0, чтобы проигнорировать его.

Snake Eater /Пожиратель Змей

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: T 40, Medicae

Персонаж приспособил свой организм к ядам и вредным химикатам, добавляя небольшие дозы к своей еде. Он уменьшает получаемый урон от ядов вдвое(окр.▲), а долговременные эффекты ядов и пост-эффекты стимуляторов на нем проходят вдвое быстрее.

Pirouette /Пируэт

Уровень: 1, Бог: Слаанеш

Требования: A 40, Acrobatics

Ловкими и элегантными движениями персонаж отскакивает с пути несущихся на него врагов. Когда он является целью Напролом или Тарана, он может пройти тест Acrobatics+0 и пропустить атакующего, не тратя реакции, также смещаясь в сторону, чтобы дать ему дорогу.

Resistance /Сопротивление

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: Нет

Специализации: Cold, Blindness, Deafness, Disease, Fear, Heat, Poison, Psychic Powers, Stun

Опыт, тренировка, или просто упрямство позволяют персонажу лучше сопротивляться определенным угрозам. Он получает бонус +10 на тесты сопротивления специализации Таланта.

Sound Constitution /Крепкое Телосложение

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: Нет

Персонаж может выдержать больше урона, прежде чем это начнет на нем существенно сказываться. Он получает +1 Рану. Этот Талант можно брать до T.b раз.

Armour-Monger /Бронник

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: I 35, Tech-Use, Trade(Armourer)

Персонаж – умелый кузнец, постоянно трудящийся над своей броней. Он увеличивает AP своей брони на +2 на всех участках, пока он каждый день тратит час на чистку, ремонт или мелкую переделку своей брони.

Blade Reader /Чтец Клинков
Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: WS 40, Scrutiny+10

Навык персонажа с клинком столь совершенен, что его почти невозможно обмануть ложным выпадом. Он может перебрасывать встречные тесты против Финта и переброс (но не начальный бросок) делается через Scrutiny(WS). Этот Талант не работает, если Финт проводят экзотическим оружием, Таланта на владение которым у персонажа нет (Талант Arms Master позволяет игнорировать это ограничение).

Combat Master /Мастер Боя
Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: WS 30

Благодаря сочетанию рефлексов и навыка, персонаж способен держать на расстоянии гораздо больше врагов, чем менее опытный боец. Противники не получают бонусов за численное превосходство для рукопашных атак по нему.

Deflect Shot /Отбить Выстрел
Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: A 50, Parry+10

Оружие персонажа столь молниеносно в защите, что может отбивать медленно летящие снаряды. Если персонаж вооружен оружием с Балансом 1-2, он может парировать им стрельбу из оружия с дозвуковыми снарядами, вроде луков или арбалетов, отбивая атаки в сторону, или уничтожая их своим оружием, а также отбивать метательное оружие, будь то ножи или гранаты. На 5+ Успехов при «парировании» гранаты персонаж может отбить ее обратно в противника.

Escape Artist /Освобождение от Пут
Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: A 40

Персонаж гибок и проворен, а также обучен как выкручивать суставы и ослаблять путы. Когда он использует A для тестов против Snare или чтобы Выкрутиться из Борьбы, он уменьшает штрафы на этот тест на A.b×5 и удваивает конечные Успехи. Если штраф на этот тест был как минимум вдвое ниже A.b×5, персонаж также может перебрасывать этот тест.

Final Push /Последний Рывок
Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: Нет

Даже потеря конечностей и смертельные раны не способны остановить персонажа. Когда он получает критические эффекты, он может пройти тест на T+0, чтобы отложить их применение до конца своего Хода.

Hard Target /Трудная Цель
Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: A 50

Лучший способ выжить – продолжать двигаться, невзирая ни на что. Когда персонаж совершает Натиск или Бег, вся стрельба по нему получает штраф –10 до начала его следующего Хода.

Hunker Down /Залегание
Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: Нет

Персонаж умеет максимально втиснуться в укрытие и быстро нырять в него после атак. Находясь в укрытии, он может потратить полудействие, чтобы удвоить расчетный AP этого укрытия и дать своим выглядывающим из укрытия частям тела обычное AP этого укрытия до начала своего следующего Хода.

Tireless /Неутомимый
Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: T 45

Выносливость персонажа легендарна. Он не получает штраф –10 от Усталости на действия, не имеющие типа Ментальное.

Hardy /Крепкий
Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: T 40

Организм персонажа быстро оправляется даже от самых тяжелых ранений. В отношении лечения он всегда считается легко раненным.

Meat Shield /Живой Щит
Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: WS 30, Athletics+20

Персонаж мастерски умеет использовать других как укрытие от огня и ударов. Когда он держит другого персонажа в Захвате, все попадания по нему вместо этого попадают в этого персонажа.

Mental Fortitude /Ментальная Стойкость
Уровень: 2, Бог: Тзинч
Требования: W 45

Воля персонажа держит его тело в узде, невзирая на усталость. Когда его Усталость ниже W.b, он не получает штрафов от Усталости. Он теряет сознание, когда его Усталость превышает T.b + W.b, а не T.b как обычно.

Stonewall /Стена
Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: S 40, T 40

Когда персонаж занимает позицию, его практически невозможно сдвинуть. Когда персонажа сбивают с ног или насильно перемещают, он может пройти тест на S+0, чтобы проигнорировать это. Если его пытались сбить или сдвинуть рукопашными приемом, на 5+ Успехов он может выбрать сбить или сдвинуть (соответственно) атакующего.

Blade Shield /Щит Клинков
Уровень: 3, Бог: Слаанеш
Требования: P 50, Parry+30, Deflect Shot

Реакция персонажа столь стремительна, что он способен перехватывать клинком пули и лучи. Если персонаж вооружен оружием с Балансом 1 или 2, он может парировать им стрелковую атаку. Успех на этом тесте парирования всегда блокирует только одно попадание, независимо от количества Успехов. Стрелковое оружие с Pen 6 и более считается имеющим свойство Power Field в расчете парирования.

Hellish Resilience /Адская Живучесть
Уровень: 3, Бог: Нургл
Требования: T 50, Cor 30

Плоть еретика укреплена Порчей, что струится в его душе, и способна выдержать тяжелейшие ранения. Когда персонаж получает непоглощенный урон, он может выбрать потратить Очко Бесчестия, чтобы уменьшить урон на Cor.b до минимума в 1.

Never Die /Не Умирать
Уровень: 3, Бог: Нургл
Требования: W 50, T 50

Плоть и воля персонажа абсурдно крепки, позволяя ему продолжать функционировать даже после ранений, что свалили бы другого. Когда персонаж получает критический эффект, он может выбрать потратить Очко Бесчестия, чтобы проигнорировать все его эффекты. Это *не* предотвращает урон.

Pain Is An Illusion /Боль – Лишь Иллюзия
Уровень: 3, Бог: Тзинч
Требования: W 50

Воля персонажа подчиняет себе его бренную плоть до сверхъестественного уровня, позволяя выдерживать чудовищные ранения. Когда персонаж получает критический эффект, он может пройти тест на W+0 и уменьшить эффект на Успехи, до минимума в 1.

Step Aside /Шаг в Сторону
Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: A 40, Dodge, Parry

Персонаж умеет быстрыми и экономными движениями уходить с направления атаки. Он получает 1 дополнительную Реакцию, которую он может потратить только на Избегание.

True Grit /Настоящее Мужество
Уровень: 3, Бог: Нургл
Требования: T 40

Персонаж способен легко игнорировать удары, что свалили бы обычного человека. Когда он его Раны ниже 0, он уменьшает полученный урон на T.b до минимума в 1, в т.ч. от попадания, что опустило их ниже 0, но опуская его Раны как минимум до –1.

МЕДИК:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
But a Scratch	1	N	Medicae+10	Автоуспех первой помощи легко раненным
Deep Detox	1	S	Trade(Chymist)	Вывод пост-эффектов стимуляторов
Field Surgeon	1	N	Medicae+10	Может делать операции в поле
Tolerance	1	S	P 40 Trade(Chymist)	Позволяет принимать больше наркотиков
Cook	2	S	Trade(Chymist) Medicae+20	Утоление зависимости самодельной смесью
Fast Stitches	2	N	A 40, Medicae+20	Быстрая первая помощь в бою
Placebo	2	T	Deceive+20, Medicae+10	Временно подавить симптомы внушением
Restitching	2	N	Awareness+10, Medicae+10	Умение переделать первую помощь
Torturer	2	S	Medicae+20	Помощь для тестов пыток
Triage	2	N	I 35, Medicae+10	Эффективное массовое лечение
Master Chirurgeon	3	N	I 40, Medicae+20	+10 на тесты лечения; лечит +2 раны
Surgical Precision	3	T	P 45, Medicae+10	Бонус к урону за знание анатомии цели

But a Scratch /Просто Царапина

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: Medicae+10

Персонаж повидал все возможнie легкие травмы и может лечить их з закрытыми глазами. Он автоматически проходит тесты на Первую Помощь легко раненным персонажам.

Deep Detox /Глубокая Детоксикация

Уровень: 1, Бог: Слаанеш

Требования: Trade(Chymist)

Персонаж хорошо знаком с широким спектром боевых наркотиков и умеет оказывать помощь против последствий их применения. Потратив 2 дозы Детокса и 1 дозу Стимма, он может пройти тест Trade(Chymist)+0 и приготовить дозу для глубокой детоксикации против определенного наркотика. Если это дозу вколоть кому-то, кто страдает от пост-эффектов этого наркотика, цель Оглушается на 1d5+1–<Успехи на создание дозы> минут и пост-эффект немедленно проходит.

Field Surgeon /Полевой Хирург

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: Medicae+10

Настоящий мастер хирургии может обойтись кухонным столом и аптечкой. Персонаж может проводить тесты Medicae, которые обычно требуют полноценной госпитализации «в поле» со штрафом –20.

Tolerance /Толерантность

Уровень: 1, Бог: Слаанеш

Требования: P 40, Trade(Chymist)

Многочисленными экспериментами над собой персонаж расширил свою толерантность к боевым наркотикам. Он увеличивает минимальное опасное количество применений в неделю для всех наркотиков на 1. Этот Талант можно брать до P.b раз.

Cook /Повар

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: Trade(Chymist), Medicae+20

Благодаря своим познаниям в химии и медицине, персонаж может приготовить смесь химикатов, что обманывает пристрастившийся к наркотику мозг иллюзией утоления его жажды. Имея доступ к набору разнообразных химикатов (это может быть даже ящик моющих средств, главное побольше разнообразия), персонаж может потратить Очко Бесчестия и за 5 минут приготовить смесь, что утолит зависимость, как полноценный прием определенного наркотика.

Fast Stitches /Быстрые Стежки

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: A 40, Medicae+20

Порой нет времени на полноценную первую помощь и нужно привести павшего в боевую готовность пять секунд назад. Персонаж может провести тест на Первую Помощь как одно полное действия, но при этом восстанавливает только половину Ран (окр.▲). Нартеций, при применении на десантнике, позволяет сократить время до полудействия.

Placebo /Плацебо

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: Deceive+10, Medicae+20

Порой вера в эффективность лекарства важнее самого лекарства, и персонаж научился использовать это. За полудействие он может вколоть другому персонажу что-то, дать таблетку или налепить припарку и пройти комбинированный тест Deceive(I)+0 и Medicae(I)–10, при Успехе дав цели иммунитет к эффектам Усталости, урона в Характеристики и уже полученных Крит. эффектов на Успехи Раундов, но не более раза за сцену или бой на каждую цель.

Restitching /Перешивание

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: Awareness+10, Medicae+20

Персонаж умеет распознавать ошибки в неверной обработке ран и вовремя их исправлять. Он может повторить попытку оказания Первой Помощи пациенту, если предыдущая была неудачной и прошла не более I.b минут назад (в т.ч. если предыдущую проводил другой персонаж).

Torturer /Мучитель

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: Medicae+20

Персонаж умеет мастерски приносить своим жертвам боль, не нанося сколько-либо постоянного ущерба их здоровью (по крайней мере физическому). Когда он проводит пытки или ассистирует кому-то в пытках, он может пройти тест Medicae–10 и при Успехе дать жертве штраф –3×Успехи на ее встречные тесты, а если тест пыток был неудачным, он не будет наносить урон жертве и делать е непригодной для дальнейших пыток.

Triage /Триаж

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: I 35, Medicae+10

Персонаж хорошо знаком с процедурой приоретизации лечения ран и может руководить полевым госпиталем. Он может оказывать медицинский уход до 10×I.b. пациентам в смену (8 часов).

Master Chirurgeon /Мастер-Хирургеон

Уровень: 3, Бог: Нургл

Требования: I 40, Medicae+20

Персонаж обучен наиболее продвинутым медицинским техникам, известным человечеству. Он получает +10 на все тесты Medicae на лечение и его пациенты восстанавливают +2 Раны от его первой помощи и любого лечения.

Surgical Precision /Хирургическая Точность

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: P 45, Medicae+10

Опытный целитель знает все уязвимые места своих пациентов и может использовать эти знания в бою. Перед нанесением урона от одиночной *прицельной* атаки (рукопашной или стрелковой) по биологической цели, персонаж может пройти тест на Medicae–10 и получить +1 Dmg за каждый нечетный Успех. Этот Талант обычно действует только против людей и требует комбинированного теста против других целей: Астартес: For.Lore(Astartes Implants)–10, ксеносы: For.Lore(Xenobiology)–10, звери: Schol.Lore(Beasts)–10.

АРСЕНАЛ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Ancient Warrior	1	U	W 35, F 35, 500+ лет	–1 редкость Легион снаряжения
Cursed Heirloom	1	U		Редкий но проклятый предмет
Excessive Wealth	1	U	Inf 40	+10 на получение снаряжения
Legion Weapon Training	1	U	Космодесантник	Владение всем обычным оружием
Melee Training[1]	1	U		Доступ к приемам рукопашного оружия
Weapon Training[1]	1	U		Владение обычным оружием
Armour Training[1]	2	U	A 40	Увеличивает подвижность в жесткой броне
Exotic Weapon Training[1]	2	U		Владение экзотическим оружием
Arms Master	3	U	WS 40, BS 40	Уменьшает штраф за незнакомое оружие
Giant's Arms	3	U	Armour Training (Силовая Броня)	Использования оружия Легиона в сил. броне
Lord of War	3	U	Inf 60, Peer (Dark Mechanicum)	–1 редк. экз. оружия, +20 на снабжение армии

1 – специализированный Талант

Ancient Warrior /Древний Воин

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: W 35, F 35, возраст персонажа более 500 лет

Персонаж прошел через бессчетные битвы Долгой Войны, пролив кровь тысяч псов Трона на десятках миров. Он уменьшает Редкость всего Легион снаряжения на 1 и получает +10 на все социальные взаимодействия с персонажами, имеющими этот Талант и Космодесантниками Хаоса, а также +10 к Лояльности Миньонов-Космодесантников.

Cursed Heirloom /Проклятое Наследство

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

В руки персонажу попалось древнее проклятое снаряжение. Он может выбрать получить одно оружие с Редкостью до 4. Это снаряжение не может быть уничтожено (в том числе свойством Power Field) и связано с судьбой персонажа, так что оно всегда необъяснимым образом возвращается к нему, если он его потерял, продал, или выкинул (часто в руках его врагов). При получении снаряжения, персонаж должен бросить d5, и получить соответствующее проклятье:

1	**Кровожадность:** Когда персонаж впервые за сессию убивает кого-то этим оружием, он должен провести следующую атаку по трупу.
2	**Отталкивающее:** Персонаж должен перебрасывать первый успешный тест на F в сессию.
3	**Заразная Неудача:** Когда персонаж делает критический промах этим оружием, каждый персонаж в радиусе 10 м. автоматически критически промахивается своей первой атакой до начала его следующего Хода.
4	**Злой Рок:** Каждый раз, когда персонаж тратит Очки Бесчестия, он бросает d10 – на 9 очко тратится без всякого эффекта.
5	**Токсичное:** Персонаж должен перебрасывать первый успешный тест на T в сессию.

Excessive Wealth /Чрезмерное Богатство

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Inf 40

У персонажа есть репутация богача, обладающего огромным богатством, будь это деньги, ресурсы, владения, или информация и знания. Насколько эта репутация заслужена, зависит от самого персонажа. Он получает бонус +10 на тесты Inf для получения снаряжения и тесты Commerce, если он тратит время и ресурсы для демонстрации своего богатства при переговорах. Особо впечатляющая демонстрация может давать больший бонус по решению ГМа, а если богатство персонажа достаточно велико и знание о нем распространено, он может и не нуждаться в демонстрации.

Legion Weapon Training /Тренировка Легиона

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Космодесантник

Как часть процесса трансформации в Астартес, неофит проходит гипнообучение владению всевозможными видами оружия. Он считается имеющим все специализации Талантов Melee Training и Weapon Training.

Melee Training /Рукопашная Тренировка

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Специализации: Глефа, Кистень, Кнут, Копье, Меч, Молот, Нож, Посох, Топор, Штык

Персонаж прошел обучение продвинутым техникам владения рукопашным оружием. Если он не владеет этим Талантом для выбранного оружия, он может использовать только Обычную Атаку как прием, Стандартную Стойку как Стойку, и Базовый Хват как Хват с этим оружием. Булавы, Когти, Крюки, Кулаки и Щиты, как более простое во владении оружие, не нуждаются в этом Таланте.

Weapon Training /Оружейная Тренировка

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Специализации: Bolt, Chain, Flame, Las, Launcher, Melta, Plasma, Power, Primary, Shock и Solid Projectile

Персонаж может использовать все оружие, относящееся к классам выбранной специализации, без штрафов. Используя оружие, Таланта на владение которым он не имеет, персонаж получает штраф –20 на соответствующие тесты WS или BS. Гранаты не требуют этого Таланта.

Armour Training /Тренировка в броне

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: A 40

Специализации: Примитивная, флак, панцирная, силовая, экзотическая (специфическая для каждого вида)

Усиленные тренировки позволяют персонажу двигаться в жесткой броне куда свободнее обычного. Он увеличивает Max.A этого вида брони на 5 и уменьшает ее штраф к A на 5.

Exotic Weapon Training /Экзотическая Оружейная Тренировка

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Специализации: Для каждого экзотического оружия

Персонаж обучен использованию редкого и малоизвестного оружия. Берясь за экзотическое оружие, Таланта на владение которым он не имеет, персонаж получает штраф –20 на соответствующие тесты WS или BS. Каждое экзотическое оружие требует отдельного Таланта или группы Талантов для владения им (отмечается как **Exotic** или **Ex(Группа)**).

Arms Master /Оружейный Мастер

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: WS 40, BS 40

Персонаж хотя бы поверхностно знаком с каждым типом вооружения. Он получает штраф только в –10 за владение незнакомым оружием, если оно не экзотическое, и считается имеющим все специализации Таланта Melee Training.

Giant's Arms /Оружие Гигантов

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Armour Training (Силовая Броня), Человек

Мастерское владение силовой броней позволяет использовать оружие могучих Астартес. Когда он носит силовую броню, персонаж может использовать оружие и снаряжение Легиона без обычных штрафов.

Lord of War /Повелитель Войны

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Inf 60, Peer (Dark Mechanicum)

Используя свои связи и славу среди последователей Темных Богов, персонаж вырвал для себя значимое место в мире торговцев оружием. Он уменьшает Редкость всего Экзотического снаряжения и Кибернетики на 1 и получает +20 на тесты Inf для получения снаряжения и тесты Commerce для добычи снаряжения с Редкостью 0 или ниже в оптовых объемах (*1001+ штук).*

РУКОПАШНЫЕ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Blind Fighting	1	T	P 30	Уменьшает штраф за слепоту вдвое
Bodyguard	1	N	WS 40	Можно парировать атаки по союзникам
Close Quarters	1	S	A 40	Доп. защита в ножевом бою после атаки
Disarm	1	U	A 30	WS+0 vs WS+0 чтобы обезоружить
Double Team	1	U		Еще +10 за численное превосходство
Everything a Weapon	1	K	WS 45, P 45	Импровизированное оружие без штрафа
Flesh Render	1	K	Weap. Training (Chain)	Еще один кубик на урон цепного оружия
High Guard	1	K	Parry+10	Вольт через парирование вместо акробатики
Raptor	1	U	Operate (Aeronautica)	+1 или 2 кубика урона с Натиска с полета
Reaper	1	U	A 50	Продолжение Натиска после убийства цели
Steady Footwork	1	N	WS 35	Нет штрафов к WS от ландшафта
Stock Grip	1	N		Бой винтовкой со штыком одной рукой
Street Fighting	1	S	WS 30	+½WS.b к крит эффекту от ножей и кулаков
Sure Strike	1	S	WS 30	–10 штраф за Прицельный удар
Takedown	1	U		Оглушить неприцельно любым оружием
Unarmed Warrior	1	K	WS 35, A 35	D5 > D10 в уроне кулаков
Bayonet Charge	2	N	WS 35	Прием на стрельбу после атаки штыком
Cleave	2	K	WS 45, S 40	Доп. атака с –10 после убийства
Counter Attack	2	U	WS 40	Атака с –10 после парирования
Crippling Strike	2	S	WS 50	+2 Крит ран в рукопашной
Gatekeeper	2	U	WS 40, P 35, A 35	До WS.b свободных атак в ход
Grind	2	K	Athletics+10	Прием Пила без штрафа к урону в Захвате
Knife Fighter	2	U	WS 40	Переброс Dmg от прицельных ударов ножей
Precise Blow	2	S	WS 40, Sure Strike	–10 штраф за Прицельный удар
Riding the Momentum	2	S	A 45	Уклонение при Полной атаке ножом/кулаком
Riposte	2	S	TWW(Melee), Counter-Attack	Улучшенная контр-атака вторым оружием
Slam	2	K	S 50, Athletics+20	Использовать цель Захвата как оружие
Strange Technique	2	U	A 40, I 35	+1 Реакция только для рукопашных атак
Swift Attack	2	K	WS 30	Прием на множественные попадания
Tenacity	2	N	P 40	Второй шанс на единственную атаку в Ход
Unarmed Master	2	K	WS 45, A 40 Unarmed Warrior	Кулаки теряют свойство Primitive
Whirlwind of Death	2	K	WS 40	+½WS.b к рукопашному Dmg по Ордам
Wrestler	2	K	S 40, Athletics+20	Переброс тестов на Борьбу
Assassin Strike	3	S	A 40, Acrobatics	Acrobatics+0 для отскока после атаки
Blade Binding	3	K	WS 50, S 50	Связывает оружие после парирования
Blademaster	3	K	WS 40	Переброс попаданий клинковым оружием
Crushing Blow	3	K	WS 40	+½WS.b к рукопашному Dmg
Flying Kick	3	U	WS 30, Aeronautica+20	Удары ногами при Натиске с полета
Hamstring	3	S	WS 50, A 50	Сбить и замедлить цель ударом в ногу
Lightning Attack	3	K	Swift Attack	Прием на еще больше попаданий
Razor's Edge	3	S	WS 40, A 50	Бонус к Dmg ножей в разницу Init
Reverse Strike	3	S	WS 45	Прием на удар древком после клинка
Show-Off	3	S	WS 50, F 40	Устрашающая демонстрация мастерства
Thunder Charge	3	K	S 50	Улучшенный Напролом

Blind Fighting /Бой Вслепую

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: P 35

Персонаж научился полагаться на свой слух и рефлексы в рукопашной. Он уменьшает штрафы на рукопашные Атаки и Избегания рукопашных атак от слепоты, тьмы и уменьшенной видимости в два раза. Он также может Избегать рукопашных Атак со спины со штрафом –20.

Bodyguard /Телохранитель

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: WS 40

Персонаж умеет отвести атаку от товарища в бою. Он может парировать атаки по союзнику, если атакующий находится на расстоянии удара от персонажа. При наличии Талантов, позволяющих парировать стрелковые атаки, он также может парировать стрелковые атаки по союзнику, если они проходят на расстоянии удара от самого персонажа.

Close Quarters /Бой Вплотную

Уровень: 1, Бог: Слаанеш

Требования: A 40

Персонаж сражается вплотную к врагу, вне эффективного радиуса действия большинства оружий. Если персонаж вооружен ножом, кулаками, когтями и/или пистолетом или любой их комбинацией, противники, которые начали свой Ход в рукопашном бою с персонажем, не получают по нему бонусов за более длинное оружие и получают штраф –10 на попадание по нему любым оружием с Rng более 2.

Disarm /Обезоружить

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: A 30

Персонаж знаком с техниками, позволяющими выбить оружие из рук врага. Он получает доступ к одноименному Приему в ближнем бою:
База: Стандартная Атака, Натиск, Осторожная Атака
Оружие: Любое

Персонаж и цель проходят тест на WS+0 vs WS+0. Если персонаж побеждает, он выбивает одно оружие из рук цели. Если он побеждает на 5+ Успехов, он может выбить еще одно оружие или отобрать выбитое оружие себе. При использовании с кнутом или кистенем, персонаж получает бонус +10 на этот тест. Этим приемом нельзя выбить интегрированное оружие, вроде когтей, кулаков, или щитов, что крепятся к запястью.

Double Team /Гурьбой

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: A 30

Персонаж сражается лучше, когда стоит плечом к плечу с верным союзником, и умеет использовать численное преимущество. Он получает еще +10 на попадание в ближнем бою за численное превосходство 2 к 1 или выше.

Everything a Weapon /Все – Оружие
Уровень: 1, Бог: Кхорн
Требования: WS 45, P 45

С разбитой бутылкой, ножкой стула, или чьей-то оторванной ногой в руках, персонаж не менее опасен, чем с полноценным оружием. Он не получает штрафы на попадание за использование импровизированного оружия, а когда он наносит этим оружием Прицельные атаки, кроме как в торс, оно теряет свойство Primitive.

Flesh Render /Терзатель Плоти
Уровень: 1, Бог: Кхорн
Требования: Weapon Training (Chain)

Персонаж мастерски владеет зубастым клинком пиломеча и других цепных оружий, нанося ужасные раны с каждым взмахом. Он получает +2 кубика на урон рукопашным оружием со свойством Tearing, вместо обычного +1 и отбрасывает два наименьших.

Raptor /Раптор
Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Aeronautica+0

Персонаж обрушивается на своих врагов с небес как хищная птица, используя момент своей атаки. Когда он совершает Натиск в полете, используя прыжковый ранец или крылья, он наносит +d10 Dmg на 2+ Успехах на попадание и еще +d10 Dmg на 4+ Успехах.

Reaper /Жнец
Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: A 50

Не сбиваясь с шага, персонаж скашивает врага за врагом на своем пути. Когда он совершает Натиск и убивает цель, но еще имеет непотраченные атаки, он может продолжить движение до следующей цели и атаковать ее, но не дальше полной дистанции Натиска и не дальше дистанции полудвижения (SPD) от начальной цели.

High Guard /Высокая Защитная Стойка
Уровень: 1, Бог: Кхорн
Требования: Parry+10

Персонаж прикрывает свой выход из боя взмахами своего оружия. Он может проводить Вольт, используя Parry(WS) вместо Acrobatics(A), также используя модификаторы баланса рукопашного оружия.

Steady Footwork /Надежная Стойка
Уровень: 1, Бог: Нургл
Требования: WS 35

Персонаж привык сражаться в ужасных условиях, по колено в болоте, снегу, мусоре или трупах врагов. Он не получает штрафов к тестам WS от трудного ландшафта.

Stock Grip /Прикладный Хват
Уровень: 1, Бог: Нургл
Требования: Нет

Перехватывая винтовку за приклад, персонаж может в какой-то мере использовать ее штык с одной руки. Он может использовать штыки в одноручном хвате, это дает –10 на все тесты WS с ними, а не –5 как обычно.

Street Fighting /Уличный Боец
Уровень: 1, Бог: Слаанеш
Требования: WS 30

Опыт персонажа в уличных боях позволяет ему лучше пользоваться мелким оружием, вроде ножей или кулаков, используя грязные приемы. Когда персонаж наносит критические эффекты ножом или кулаками, будь это от критических ран или критического урона, он увеличивает критический эффект на ½WS.b (окр.▲) до +5. Использование этого Таланта в формальной дуэли считается жульничеством.

Sure Strike /Верный Удар
Уровень: 1, Бог: Слаанеш
Требования: WS 30

Персонаж бьет метко, обрушивая свои удары именно туда, куда он намеревался попасть. Он уменьшает штраф за Прицельные атаки в рукопашной на 10.

Takedown /Вырубание
Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Персонаж умеет брать своих врагов живыми. Он может совершать прием Оглушить с любым оружием и неприцельной атакой. В случае успешного Оглушения, он также сбивает цель с ног.

Unarmed Warrior /Безоружный Воин
Уровень: 1, Бог: Кхорн
Требования: WS 35, A 35

Благодаря интенсивному обучению безоружному бою, персонаж заменяет урон безоружных атак с 1d5–3 на 1d10+0 и все d5 в уроне Кулаков на d10. Вооруженный противник не получает бонуса на парирование его безоружных атак и не наносит урон удачным парированием.

Bayonet Charge /Штыковая Атака
Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: WS 35

Персонаж научился пользоваться винтовками со штыком, не убирая палец со спускового крючка, дополняя штыковую атаку выстрелом в упор. Он получает доступ к одноименному Приему в ближнем бою:
База: Любая
Оружие: Штык

Персонаж делает базовую рукопашную атаку со штрафом –10. В случае успешного попадания, он может за свободное действие провести выстрел из оружия по противнику, как если бы это был выстрел в упор (т.е. с бонусом +30 за расстояние, невзирая на то что персонаж связан в ближнем бою).

Cleave /Разрубить
Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: WS 45, S 40

Персонаж способен разрубить двоих врагов одним могучим ударом. Если его рукопашная атака нанесла цели 16 и более урона (после поглощения) и вывела ее из строя, персонаж может за свободное действие атаковать базовой атакой еще одного персонажа рядом с изначальной целью, но с модификатором –10. Эта дополнительная атака не может генерировать еще атаки с помощью этого Таланта.

Counter Attack /Контратака
Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: WS 40

Персонаж способен перейти от обороны к нападению в мгновение ока и органично переводить парирующие движения в атакующие. Если он успешно Парирует атаку противника, персонаж может тут же атаковать противника базовой атакой *этим же* оружием, но с модификатором –10. Контратака не тратит реакций или действий, но персонаж может совершить ее только один раз в Раунд.

Crippling Strike /Калечащий Удар
Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: WS 50

Персонаж наносит удары в болевые точки и слабые места и знает, как максимизировать боль и травмы от удачного попадания. Когда его рукопашная атака наносит критические раны, она получает +2 к Dmg.

Gatekeeper /Привратник
Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: WS 40, P 35, A 35

Никто не может проскользнуть мимо персонажа, избежав его гнева – его взор замечает каждую брешь в защите, а выверенные экономные движения позволяют воспользоваться ими сполна. Персонаж может совершить до WS.b свободных атак в Раунд вместо одной.

Grind /Перемолоть
Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: Athletics+10

Взяв врага в тиски, персонаж может вжимать его в визжащие зубья или искрящееся лезвие своего клинка с двух сторон. Когда он проводит прием Пила против противника, которого он держит в Борьбе, этот прием использует его полный S.b для урона, вместо половины как обычно.

Knife Fighter /Боец на Ножах

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: WS 40

Нож в руках персонажа является продолжением его воли и тела, столь искусно он им владеет. Персонаж может перебрасывать броски на урон от ножей, и ножи, наносящие d10 урона наносят в его руках критический урон на 9-10, а не только 10.

Precise Blow /Выверенный Удар

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: WS 40, Sure Strike

Персонаж способен играючи совершать самые сложные удары. Он уменьшает штраф за Прицельные атаки в рукопашной еще на 10.

Riding the Momentum /В Ногу с Моментом

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: A 45

Персонаж умеет перевести движение тела после удара со всей силы в изящный пируэт. Он способен совершать Уклонение (но не Парирование) со штрафом –10 после Полной Атаки кулаками или ножами в любой комбинации.

Riposte /Рипост

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: Counter-Attack, Two Weapon Wielder (Melee)

Персонаж умеет проводить контратаку одним оружием одновременно с парированием другим. Если он вооружен двумя оружиями и успешно парирует атаку противника, персонаж может тут же атаковать противника базовой атакой с бонусом +0 *другим* оружием, если у него нет свойств Unwieldy или Unbalanced. Броски на Избегание против этой атаки получают штраф –20. Контратака не тратит реакций или действий, но персонаж может совершить ее только один раз в Раунд.

Если персонаж владеет Талантом Two Weapon Wielder (Ranged), он может использовать пистолеты (но не винтовки) для рипоста.

Slam /Швырнуть

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: S 50, Athletics+20

Взяв противника в хватку, персонаж использует момент атаки, чтобы как следует приложить его о землю, а еще лучше – о другого противника. Когда он успешно берет цель в Захват, побеждает во встречном тесте Athletics на 5+ Успехов, и достаточно силен, чтобы метать цель и или использовать ее как импровизированное оружие, он может немедленно после Захвата за свободное действие провести атаку захваченной целью как импровизированным оружием, или метнуть ее.

Strange Technique /Странная Техника

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: A 40, I 35

Персонаж научился пользоваться преимуществами своей измененной физиологии сполна. Он получает дополнительную Реакцию, которую он может потратить только на рукопашные атаки дополнительной конечностью, не присущей его естественной физиологии, вроде мехадендрита, хвоста, или крыла.

Swift Attack /Быстрая Атака

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: WS 30

Скорость и навык персонажа позволяют ему проводить быстрые серии ударов. Он получает доступ к одноименному Приему в ближнем бою:

База: Стандартная Атака, Осторожная Атака

Оружие: Любое, с Балансом не ниже –1

Персонаж делает базовую рукопашную атаку со штрафом –10. В случае Успеха он наносит одно попадание за каждый нечетный Успех (1-й,3-й,5-й и т.д.) до максимума в его WS.b. Если он вооружен несколькими рукопашными оружиями, он может проводить этот прием только одним из них в Ход. Этот прием не активирует Таланты Cleave и Whirlwind of Death.

Tenacity /Упорство

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: P 40

С неспешным ритмом рукопашных атак, персонаж может лучше замечать свои ошибки и исправлять их на ходу. Когда он совершает только одну рукопашную атаку в Ход, и та не наносит урона, будь то из-за промаха, избегания, поглощения или щитов, он может тут же провести эту атаку с той же базой и приемом по той же цели еще раз. Этот Талант не работает с Талантами Swift Attack и Lightning Attack.

Unarmed Master /Безоружный Мастер

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: WS 45, A 40, Unarmed Warrior

Персонаж владеет невероятными навыками безоружного боя. Его безоружные атаки теряют свойство Primitive, он считается вооруженным при парировании других атак голыми руками, его Захват нельзя Парировать, а его оружие-кулаки с Балансом ниже 0 получает +1 к Балансу.

Whirlwind of Death /Ураган Смерти

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: WS 40

Сталкиваясь с ордами врагов, персонаж движется с невероятной скоростью, кося врагов вокруг него, словно вихрь клинков и крови. Рукопашные атаки персонажа по Ордам наносят дополнительный урон в Магнитуду, равный ½WS.b (окр.▲).

Wrestler /Борец

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: WS 40

Персонаж владеет продвинутыми техниками борьбы и захватов и уйти из его хватки практически невозможно. Один раз в Ход он может перебросить любой тест на Борьбу, проведение приема Захвата, или Уклонение от вражеской попытки Захвата. Противники, пытающиеся Уклониться от его Захвата, должны перебрасывать успешные броски на Уклонение.

Assassin Strike /Удар Ассасина

Уровень: 3, Бог: Слаанеш

Требования: A 40, Acrobatics

В бою персонаж подобен безмятежному танцору, прыгающему и кружащему среди расчлененных трупов, словно мясник-балерина. Один раз в Раунд после рукопашной атаки (не важно успешной или нет) персонаж может пройти тест на Acrobatics+0 и совершить Полудвижение как свободное действие, при этом не вызывая свободные атаки, если он покидает этим движением рукопашную.

Blade Binding /Сцепление Клинков

Уровень: 3, Бог: Кхорн

Требования: WS 50, S 50

Комбинацией грубой силы и мастерства, персонаж связывает оружие врага своим, на давая ему атаковать. Когда противник успешно парирует атаку персонажа, тот может пройти тест S+0 vs S+0 и при успехе сцепить свое оружие и оружие противника. Ни персонаж, ни цель не могут использовать сцепленные оружия для атак или парирования до начала следующего Хода персонажа, или пока они не разойдутся из рукопашной. Этот Талант на работает против парирования щитом.

Blademaster /Мастер Клинка

Уровень: 3, Бог: Кхорн

Требования: WS 40

Техники владения клинком персонажа отточены до предела. Один раз в Раунд он может перебросить любой неудачный тест на атаку клинковым рукопашным оружием.

Crushing Blow /Крушащий Удар

Уровень: 3, Бог: Кхорн

Требования: WS 40

Персонаж вливает силу всего тела в свои удары. Он добавляет +½WS.b (окр.▲) ко всему своему рукопашному урону.

Flying Kick /Пинок с Полета

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: WS 30, Operate(Aeronautica)+20

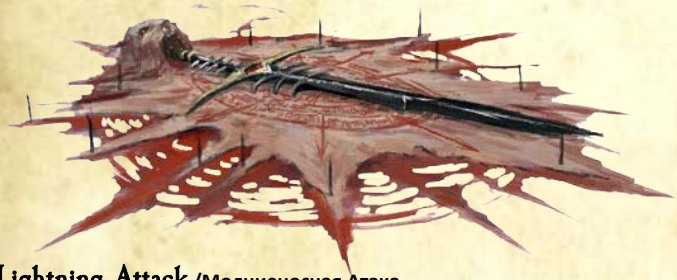
Персонаж использует все свои конечности для атаки в полете. В Раунд, когда он совершает Натиск в полете, или дерется в воздухе с другим летающим персонажем, персонаж получает Трейт Multiple Arms (+2), отображающий использование им ударов ногами. Если персонаж имеет больше (или меньше), чем две ноги, бонус Трейта меняется соответствующе его физиологии.

Hamstring /Подрезать Сухожилья

Уровень: 3, Бог: Слаанеш

Требования: WS 50, A 50

Прицельным ударом в болевую точку ноги, персонаж может выбить врага из равновесия и повалить на землю, независимо от его силы. Раз в Ход, когда прицельная рукопашная атака персонажа в ногу наносит непоглощенный урон по цели, он может пройти встречный тест A+0 vs A+0 и при Успехе сбить цель с ног. Если персонаж побеждает на 5+ Успехов, цель также теряет одно полудействие в свой следующий Ход. Этот Талант не работает с Талантами Swift Attack и Lightning Attack.



Lightning Attack /Молниеносная Атака

Уровень: 3, Бог: Кхорн

Требования: Swift Attack

Серии ударов персонажа абсурдно быстры. Он получает доступ к одноименному Приему в ближнем бою:
База: Стандартная Атака, Осторожная Атака
Оружие: Любое, с Балансом не ниже 0

Персонаж делает базовую рукопашную атаку со штрафом –20. В случае Успеха он наносит одно попадание за каждый Успех до максимума в его WS.b. Если он вооружен несколькими рукопашными оружиями, он может проводить этот прием или Swift Attack только одним из них в Ход. Этот прием не активирует Таланты Cleave и Whirlwind of Death.

Razor's Edge /На Лезвии Бритвы

Уровень: 3, Бог: Слаанеш

Требования: WS 30

Персонаж превращает свою реакцию в оружие. Если его Инициатива выше, чем у цели, при использовании ножей персонаж добавляет разницу в Инициативе к Dmg, до максимума в +10. При попытках Избегать одиночных ударов его ножа, более медленная цель должна перебить все его Успехи на попадание, как если бы она получила столько попаданий.

Reverse Strike /Обратный Удар

Уровень: 3, Бог: Слаанеш

Требования: WS 45

Персонаж способен перевести атаку древковым оружием в удар древком. Он получает доступ к одноименному Приему в ближнем бою:
База: Стандартная Атака, Натиск, Осторожная Атака
Оружие: Любое оружие с профилем посоха

Этот прием доступен, только если оружие держится в Хвате, использующем обе руки. Персонаж делает базовую рукопашную атаку с бонусом +0, используя любой из профилей оружия, после чего сразу же делает еще одну атаку с теми же модификаторами, используя профиль посоха оружия. Эта вторая атака получает свойство Concussive(0), если оружие не имело его с более высоким рейтингом.

Show-Off /Рисовка

Уровень: 3, Бог: Слаанеш

Требования: WS 50, F 40

Демонстрируя свое превосходство в танце клинков, персонаж деморализует своих врагов, прежде чем оборвать их жизни. Находясь в рукопашной, он может провести тест WS+0 vs WS+0 против до F.b целей в той же рукопашной (бросая только раз против всех). Если он побеждает, цели до начала его следующего Хода теряют все преимущества Командования и не могут получать новых, а если он побеждает на 5+Успехов, он может немедленно провести по одной базовой рукопашной атаке по каждой цели, против которой он на-столько победил. Это не считается атакой, так что позволяет использовать второе полудействие на атаку.

Thunder Charge /Громовой Натиск

Уровень: 3, Бог: Кхорн

Требования: S 50

Персонаж несется в битву как живой таран. Когда он проводит Напролом, противники, что проиграли во встречном тесте, всегда сбиваются с ног и получают урон, как если бы они провалили его на 5 Провалов.

БЕРСЕРК:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Berserk Charge	1	K		+10 к атаке с Натиска
Cold Fury	1	U	W50, Frenzy	Больше контроля в Ярости
Fire in Blood	1	K	Frenzy	Вход в Ярость за полудействие
Frenzy	1	K		Может войти в Ярость
Battle Rage	2	K	Frenzy	Может парировать в Ярости
Furious Assault	2	K	WS 35	Доп. атака за 1 Реакцию
Hatred[1]	2	K		+10 на рукопашные атаки по группе
Mental Rage	2	K	Frenzy	Защита от контроля разума в Ярости
One Will Go Down	2	K	Hatred	2×Dmg по ненавистной цели ценой Усталости
Reckless Charge	2	K		Полная атака с Натиска
Reprise	2	S	A 50, Furious Assault	Парирование после Furious Assault
Riding the Beast	2	K	W 40, Frenzy	W+0 чтобы выбирать цель в Ярости
Killing Strike	2	K	WS 50	1 ОБ чтобы сделать атаку неуклоняемой
Vengeance	2	K	Inf 40 Hatred	+1 ОБ за убийство ненавистного врага
Wounded Beast	2	K	Frenzy	Ранения усиливают Ярость
Hammer Blow	3	K	S 40	+½WS.b к Pen и Concussive для Полной атаки
Overpower	3	K	S 50	S +0 vs S+0 чтобы пробить парирование

1 – специализированный Талант

Berserk Charge /Натиск Берсерка

Уровень: 1, Бог: Кхорн
Требования: Нет

Персонаж вкладывает весь момент своего движения в атаку. Он получает еще +10 на рукопашные приемы при Натиске.

Cold Fury /Холодная Ярость

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: W50, Frenzy

Персонаж лучше контролирует Зверя внутри себя, сохраняя способность здраво мыслить в пылу Ярости. Он может свободно говорить, даже будучи в Ярости, и не получает штрафа к F от Ярости. Персонаж может перебрасывать неудачные броски на попытки выйти из Ярости или сопротивление нападению на союзника. Псайкер с этим Талантом может манифестировать и поддерживать психосилы, когда он в Ярости, хотя получает штраф –10 на все психотесты через броски на W.

Fire in Blood /Огонь в Крови

Уровень: 1, Бог: Кхорн
Требования: Frenzy

Гнев всегда бушует внутри персонажа, ему нужно лишь выпустить его наружу. Персонаж может войти в Ярость за полудействие.

Frenzy /Ярость

Уровень: 1, Бог: Кхорн
Требования: Нет

За полное действие персонаж может войти в боевую ярость, выпустив наружу свою звериную натуру, не подвластную страхам и переживаниям рационального разума. В Ярости он получает **+10 к WS, S и W**, штраф **–20 к BS, I и F**, игнорирует штраф –10 от Усталости, не может быть Оглушен, автоматически проходит тесты на Страх, Шок, Подавление и Панику. Он обязан двигаться к ближайшему видимому противнику и атаковать его в рукопашной, если только это не является очевидно суицидальным шагом, *не может совершать Избегания* и общаться иначе, чем нечленораздельными воплями, автоматически проваливая все тесты на социальные взаимодействия, кроме Запугивания.

Псайкеры не способны манифестировать психосилы, находясь в Ярости, и должны в начале каждого Хода проходить тест на W+0, чтобы не прекратить поддержание всех уже манифестированных психосил.

Ярость длится до тех пор, пока персонаж не выйдет из нее тестом на W+0 (не более раза в Ход), или потеряет сознание. По завершении боя, персонаж получает бонус +10 на тест выхода из Ярости за каждый Ход после боя. Если он проваливает тест на выход из Ярости, он обязан атаковать других, приоретизируя сначала сдавшихся, беспомощных или обезоруженных врагов, потом союзных NPC и игроков. Он теряет бонус за конец боя, если его союзники или пленники пытаются атаковать его, но их попытки Избеганий не снимают бонус. Однажды выйдя из Ярости, персонаж не может снова войти в нее до конца боя.

Battle Rage /Боевой Гнев

Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: Frenzy

Безумный вой Зверя в душе персонажа хотя бы частично держится в узде его инстинктом самосохранения и самодисциплиной. Находясь в Ярости, он может совершать Парирование. Вдобавок, когда Ярость движет его в объятья почти верной гибели, например на противника, который ему не по зубам, с позволения ГМа персонаж получает бонус +30 на попытки выйти из Ярости.

Furious Assault /Яростный Штурм

Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: WS 35

Удары персонажа следуют один за другим, обрушиваясь на врага, подобно пылающим метеорам. После успешной атаки с базой Полная Атака (даже если она была отменена Избеганием) персонаж может потратить Реакцию, чтобы провести еще одну атаку с теми же Базой и Приемом за свободное действие.

Hatred /Ненависть

Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: Нет
Специализации: Арбитес, Астартес (Лоялисты или Хаос), Демоны, Еретики, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Ксеносы (каждая раса отдельно), Механикум (лояльные или хаоса), Мутанты, Пираты, Псайкеры, Сестры Битвы, Экклезиархия, другие

У персонажа есть причины ненавидеть конкретную расу или организацию. Он получает бонус +10 на любые рукопашные атаки по ненавистным целям и может перебрасывать тесты на Подавление, Страх, Шок и Панику, а также любые встречные тесты на социальные взаимодействия против них. Он должен проходить тесты на W+0, каждый раз, когда он хочет отступить из боя с ненавистным врагом, или проявить милосердие к нему.

Этот Талант можно взять как талант 1-го уровня, выбрав более узкую специализацию, вроде демонов отдельного Бога, или определенный орден Космодесанта.

Mental Rage /Ментальный Гнев

Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: WS 35

Пламя гнева, бушующее в разуме персонажа, столь сильно, что опаляет любого, кто по глупости решил заглянуть в его сознание. Когда персонаж находится в Ярости, любой псайкер или демон, решивший воздействовать на его разум, получает Оглушение на 1 Раунд и эффект его воздействия на персонажа игнорируется.

One Will Go Down /Один Из Нас Падет

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: Hatred

Ненависть позволяет персонажу вложить в удар больше силы, чем у него есть. Совершая атаку с базой Полная Атака по Ненавистной цели, он может удвоить ее Dmg (*до* Поглощения). Если эта атака убивает или выводит врага из строя, персонаж получает 1 Усталости, если нет (в т.ч. из-за промаха) – T.b+1 Усталости (и немедленно теряет сознание). Независимо от успеха, персонаж также получает 1d5 непоглощаемого R Dmg в руку, которой он атаковал, от порванных связок и мышц, вызванных перенапряжением.

Reckless Charge /Безрассудный Натиск

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: Нет

Персонаж врывается в рукопашную словно дикий зверь, нанося удары, невзирая на опасность. Проводя Натиск, он может выбрать скомбинировать его с Полной Атакой, получив все бонусы и штрафы последней вместо бонусов Натиска. Это действие считается одновременно Натиском и Полной Атакой в расчете рукопашных приемов и других Талантов.

Reprise /Реприз

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: A 50, Furious Assault

Танцуя на лезвии бритвы между атакой и защитой, персонаж переводит свой клинок в защитную позицию сразу же из своей полной атаки. После успешной дополнительной атаки от Таланта Furious Assault (даже если она была отменена Избеганием) персонаж может тратить оставшиеся Реакции на Парирование.

Riding the Beast /Верхом на Звере

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: W 40, Frenzy

Персонаж понимает свою вторую натуру, вырывающуюся наружу в Ярости, лучше других и способен в некоей мере с ней совладать. Находясь в Ярости, он может пройти тест на W+0, чтобы направить свои атаки на цель по своему выбору, вместо ближайшего видимого врага.

Killing Strike /Смертельный Удар

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: WS 50

С невероятным мастерством персонаж направляет свои атаки прямо в слабые места вражеской обороны. Совершая атаку с базой Полная Атака, он может потратить Очко Бесчестия, чтобы любые тесты на Избегание от этой атаки автоматически становились Провалами. Этот Талант можно использовать только один раз в Ход.

Vengeance /Месть

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: Inf 40, Hatred

Победа над ненавистным врагом – лучшая из наград для персонажа. Убивая лидера или чемпиона ненавистного врага в рукопашной, он может восстановить 1 Очко Бесчестия. Если этот враг был лордом сравнимого или выше могущества, чем сам персонаж, он восстанавливает 1d5 Очков Бесчестия.

Wounded Beast /Раненный Зверь

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: Frenzy

Боль и раны только усиливают ярость персонажа. Если он легко ранен, он увеличивает бонусы к WS и S от Ярости до +15. Если он тяжело или критически ранен – до +20.

Hammer Blow /Удар Молота

Уровень: 3, Бог: Кхорн

Требования: S 40

Могучие удары персонажа раскидывают врагов и проламывают их броню. Совершая атаку с базой Полная Атака, он добавляет +½WS.b (окр.▲) Pen и свойство Concussive(2) своему рукопашному оружию.

Overpower /Пересилить

Уровень: 3, Бог: Кхорн

Требования: S 50

Грубая сила ударов персонажа пробивает себе путь через любой блок. Совершая атаку с базой Полная Атака, он может пройти тест на S+0 vs S+0 после успешного парирования этой атаки врагом, чтобы проигнорировать это парирование и все равно нанести попадание.

СТРЕЛОК:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Chamber In	1	U	Rapid Reload	Зарядить 1 патрон свободным действием
Deadeye Shot	1	T	BS 30	–10 штраф за Прицельный выстрел
Double Tap	1	N	BS 35	Второе попадание очереди всегда в голову
Fanning	1	U	BS 40, A 40	Автомат. стрельба 1 револьвером с 2 рук
Trick Shooter	1	T	BS 45	+30 на трюкаческие выстрелы
Bulging Biceps	2	N	S 45	Стрельба из тяж оружия без Закрепления
Covering Fire	2	N	BS 40, P 40	Стрельба во время выхода из рукопашной
Crack Shot	2	T	BS 50	+2 Крит ран в стрельбе
Dragoon	2	U	BS 45	–10 штраф за стрельбу верхом
Marksman	2	T	BS 35, I 35	Нет штрафа на стрельбу за дистанцию
On This Mark	2	U	P 40, Logic+10	Стрельба вслепую по координатам
Saturation Fire	2	N	BS 35	Промахи разрушают укрытия
Sharpshooter	2	T	BS 40 Deadeye Shot	–10 штраф за Прицельный выстрел
Storm of Lead	2	N	BS 40	+½BS.b к стрелковому Dmg по Ордам
Tank Hunter	2	T	I 40, Com.Lore (War)+20	Доп. Pen для стрельбы по знакомой технике
Tracking Aim	2	T	BS 50, P 50	P+0 чтобы убрать штраф за быструю цель
Vigilance	2	T	P 40	P вместо A для стрельбы из Караула
Eye of Vengeance	3	T	BS 50, Inf 30	1 ОБ за +Inf.b к Dmg и Pen стрельбы
Master Dragoon	3	U	BS 50, Dragoon	Убирает штраф за стрельбу верхом
Mighty Shot	3	N	BS 40	+½BS.b к стрелковому Dmg
Run and Gun	3	U	BS 40, Quick Store	Стрельба на ходу во время Натиска
Sniper Assassin	3	T	BS 50	Неизбегаемый выстрел после полного прицела
Sure Shot	3	T	BS 50	1 ОБ за выстрел с –10 × Успехи на Уклонение
Target Selection	3	U	BS 50	Нет штрафа за стрельбу в рукопашную

Chamber In /Досылание

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Rapid Reload

У персонажа всегда под рукой подходящий боеприпас под каждую ситуацию. Когда он держит винтовку или длинную винтовку двумя руками или вооружен пистолетом и имеет свободную руку, он может раз в Ход свободным действием зарядить в это оружие один патрон, но только со своего бандольера или пояса. Этот Талант не работает с оружием, что заряжается топливом или батареями, а не индивидуальными патронами.

Deadeye Shot /В яблочко

Уровень: 1, Бог: Тзинч
Требования: BS 30

Меткий глаз и надежная рука делают персонажа отличным стрелком. Он уменьшает штраф за Прицельные атаки в стрельбе на 10.

Double Tap /Двойной Выстрел

Уровень: 1, Бог: Нургл
Требования: BS 35

Наводя оружие на центр массы тела, персонаж позволяет отдаче вести ствол так, чтобы второй выстрел попал в голову цели. Когда он совершает любую неприцельную очередь, он может выбрать нанести первое успешное попадание (после Избеганий) в торс а второе – в голову, но все дальнейшие пролетают над целью и считаются промахами.

Fanning /Быстрый Курок

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: BS 40, A 40

Ударяя второй рукой по курку, персонаж может выжать из револьвера скорострельность, присущую больше автоматическими винтовкам. Если он вооружен револьвером в одной руке и имеет вторую руку свободной, персонаж может использовать этот револьвер в режиме длинной очереди с модификатором +0 вместо обычного –10 и RoF от 2 до BS.b по выбору персонажа. Эта атака не получает бонусы от Прицеливания.

Trick Shooter /Стрелок-Трюкач

Уровень: 1, Бог: Тзинч
Требования: BS 45

Персонаж научился метко попадать в самые необычные цели. Он уменьшает штраф за атаки по необычным целям, которые не наносят прямого урона персонажам, вроде выстрела по летящей гранате, сбития шапки с чьей-то головы выстрелом, или пробивания насквозь подброшенной монетки на 30.

Bulging Biceps /Бугрящиеся Мышцы

Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: S 45

Там, где слабого человека отшвырнет отдачей мощного оружия, крепкое телосложение персонажа позволит ему остаться на ногах. Он не получает штрафов за стрельбу из тяжелого оружия без Закрепления.

Covering Fire /Прикрывающий Огонь

Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: BS 40, P 40

Отступая из рукопашной, персонаж прикрывает свое отступление широкой очередью. Когда он совершает Выход из Боя, в конце движения персонаж может за свободное действие совершить короткую или длинную очередь из пистолета или винтовки (но не дл. винтовки) в персонажей, из рукопашной с которыми он выходил с дополнительным штрафом –20. Если цели этой очереди в свой следующий Ход попытаются совершить Натиск на персонажа, они должны пройти тест на Подавление+10 от короткой очереди или Подавление+0 от длинной.

Crack Shot /Пробивной Удар

Уровень: 2, Бог: Тзинч
Требования: BS 50

Персонаж наносит выстрелы в уязвимые места и знает, как максимизировать боль и травмы от удачного попадания. Когда его стрелковая атака наносит критические раны, она получает +2 к Dmg.

Dragoon /Драгун

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: BS 45

Персонаж научился метко стрелять даже на очень нестабильных платформах, вроде мчащейся по бездорожью машины, скачущем коне или на спине бегущего космодесантника. Он уменьшает штраф на стрельбу из пистолетов, винтовок и длинных винтовок за нестабильную платформу на 10.

Marksman /Снайпер

Уровень: 2, Бог: Тзинч
Требования: BS 35, I 35

Персонаж знаком с тонкостями стрельбы на экстремальную дистанцию, и способен высчитывать поправки на движение, ветер, гравитацию и кориолисово ускорение столь же естественно и автоматически, как дышать. Он не получает штрафов к стрельбе за дальнюю и экстремальную дистанцию.

On This Mark /По Этим Координатам

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: P 40, Logic+10

Персонаж умеет стрелять по врагам сквозь стены, тьму или дым, используя лишь их координаты на экране ауспекса или переданный пикт-фид союзника. Персонаж может без штрафов стрелять по целям, которых он не видит, если он засекает их методами, что дают только координаты (ауспекс, психосила Mind Radiance), или если он получает их изображение с позиции союзника, будь то по воксу или телепатически. Эти выстрелы не могут быть прицельными или получать преимущества прицеливания.

Saturation Fire /Стрельба на Насыщение

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: BS 35

Ни одна пуля не пропадает зря, когда персонаж ведет автоматический огонь: то, что не попало во врагов, разрушает их укрытия. Когда персонаж совершает длинную или короткую очередь, половина выстрелов в очереди, что не попала в цель (окр.▲), вместо этого попадает в укрытие цели или другое укрытие в 2м от основной цели по выбору персонажа (с разрешения ГМа укрытия на большем расстоянии могут быть включены, если с позиции стрелка между ними небольшое угловое расстояние). Когда персонаж ведет огонь на подавление, *каждый* промах повреждает укрытие в области подавления по его выбору.

Sharpshooter /Меткий Стрелок

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: BS 40, Deadeye Shot

Даже самые мелкие цели не способны избежать прицела персонажа. Он уменьшает штраф за Прицельные атаки в стрельбе еще на 10.

Storm of Lead /Свинцовый Дождь

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: BS 40

Сталкиваясь с ордами врагов, персонаж обрушивает на них настоящий шквал огня, который способен остановить даже самых отчаянных противников. Стрелковые атаки персонажа короткими и длинными очередями, а также оружием со свойством Blast или Spray по Ордам наносят дополнительный урон в Магнитуду, равный ½BS.b (окр.▲).

Tank Hunter /Охотник на Танки

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: I 40, Common Lore (War)+20

Персонаж превосходно разбирается в слабых местах бронетехники. Он может раз в Ход свободным действием пройти тест на Common Lore (War)–10, чтобы получить +2×I.b. к Pen своего стрелкового оружия против этой модели техники до конца боя. На 1-3 Провала он может попытаться на следующий Ход, но на 4+ Провала он не может вспомнить слабые места этой модели до конца боя.

Tracking Aim /Прицел на Упреждение

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: BS 50, P 50

Даже самая быстрая и маневренная цель не представляет сложности для персонажа. Когда он делает Прицеливание, он может пройти тест на P+0, чтобы его следующий выстрел игнорировал все штрафы на стрельбу за скорость цели, высоту, и Таланты, дающие штрафы по совершающим Бег или Натиск целям.

Vigilance /Бдительность

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: P 50

Стоя на страже, персонаж полагается на свои чувства больше, чем на реакцию. При стрельбе с Караула, персонаж использует P вместо A для определения, проходит его стрельба до или после действия противника.

Eye of Vengeance /Око Мщения

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: BS 50, Inf 30

Оружие является продолжением воли персонажа и способно черпать из него силу. Он может потратить 1 Очко Бесчестия, чтобы добавить Inf.b к Dmg и Pen одного стрелкового оружия до конца Хода. Это единение духов воина и оружия может быть засечено тестом Psyniscience–30.

Master Dragoon /Мастер-Драгун

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: BS 50, Dragoon

Персонаж чувствует себя на дрожащей и брыкающейся опоре как на ровной земле. Он игнорирует любые штрафы на стрельбу из пистолетов, винтовок и длинных винтовок за нестабильную платформу.

Mighty Shot /Могучий Выстрел

Уровень: 3, Бог: Нургл

Требования: BS 40

Персонаж знает, как палить из пушки, чтобы причинять как можно больше урона. Он добавляет +½BS.b (окр.▲) ко всему своему стрелковому урону, кроме урона по площади (от свойств Blast и Spray).

Run and Gun /Стрельба на Бегу

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: BS 40, Quick Store

Персонаж умеет выдать быстрый выстрел из своего оружия перед тем, как влететь в рукопашную. Когда он совершает Натиск, он может из любой точки пути Натиска за свободное действие стрелять из не-тяжелого оружия, после чего может сложить это оружие и достать рукопашное. Эта стрельба не может быть прицельной. Если он не сложил оружие, из которого он стрелял, он не может стрелять из него в рукопашной в этот Ход (в т.ч. талантом Bayonet Charge).

Sniper Assassin /Снайпер-Убийца

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: BS 50

Когда персонаж вооружен снайперской винтовкой, ему достаточно лишь одного выстрела, чтобы оборвать любую жизнь. Когда он делает одиночный выстрел из оружия со свойством Accurate после Полного Прицеливания, цель не может совершать Избегания против его выстрела и он может получать до 4-х дополнительных кубиков урона за Успехи на попадание вместо обычных 2-х (на 3, 5, 7 и 9 Успехов).

Sure Shot /Верный Выстрел

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: BS 50

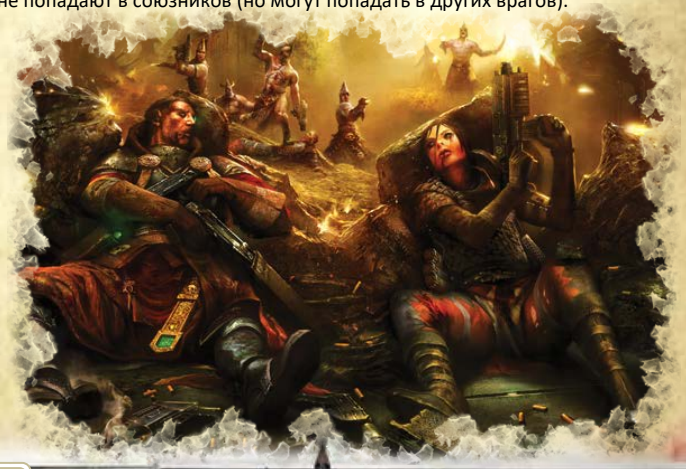
Снайперские выстрелы персонажа всегда находят свою цель. После успешного одиночного выстрела персонаж может выбрать потратить 1 Очко Бесчестия, чтобы противник получил штраф –10 за каждый Успех на попадание на все броски Избегания против этого выстрела.

Target Selection /Выбор Целей

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: BS 50

Даже сумятица ближнего боя не может скрыть врага от смертоносного взгляда стрелка, что уже наметил свою жертву. Персонаж может стрелять в цели, связанные в ближнем бою, без штрафов, а его промахи никогда не попадают в союзников (но могут попадать в других врагов).



ОРУЖЕЙНИК:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Litany of Cleaning	1	T	Tech-Use	+1 к Надежности оружия одной группы
Meltdown	1	T	Tech-Use, Weap. Training (Las)	Превращает лазган в нестабильную бомбу
Plasma Expertise	1	U	I 40, Weap. Training (Plasma)	+1 Надежность плазма оружия
Wallop	1	T	BS 40	Оглушение прицельными выстрелами дроби
Weapon-Tech	1	U	I 40, Tech-Use +10	+I.b к Dmg и Pen хай-тек оружия раз в бой
Welder	1	T	BS 40, Weap. Training (Melta)	Доп. Крит. повреждения техники мельтой
Field Assembly	2	U	Rapid Reload, Trade(W.Smith)	Замена / перезарядка комби-подствольника
Lens Tuning	2	T	I 40, Weap. Training (Las)	I.b сверхточных выстрелов из лазера за бой
Plasma Mastery	2	U	I 45, Plasma Expertise	+2 к Dmg, Pen, и Blast максимальной плазмы
Tandem	2	U	Trade(W. Smith)+10	Встраивания винтовки / пистолета в тяж. оружие
Bolter Drill	3	N	Weap. Training (Bolt)	+1 Успех на стрельбу из болтеров
Batpack Dump	3	N	I 45, Weap. Training (Las)	Усиленная очередь из лазгана ценой поломки

Litany of Cleaning /Литания Чистки

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: Tech-Use

Специализации: Bolt, Flame, Las, Launcher, Melta, Solid Projectile

Персонаж доводит свою практику ритуалов чистки и ублажения духов оружия до совершенства. Если он тратит хотя бы по 30 минут в сутки на тщательную чистку и смазывание оружия выбранного в специализации типа, это оружие получает +1 к Надежности в его руках.

Meltdown /Расплавление

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: Tech-Use, Weapon Training (Las)

Срывая защитный кожух своего лазгана и втыкая нож в нужное место, персонаж замыкает цепи питания на сами себя, вызывая перегрузку батареи и мощный взрыв. Имея в руках лаз-оружие с улучшением Power Setting, и металлический нож в руках или на разгрузке, он за полудействие персонаж может пройти тест Tech-Use+10 – при Провале он ломает оружие и то бесполезно, пока его не починят (что занимает смену работы), при Успехе лаз-оружие через 1d5 Раундов (в начале Хода персонажа) взрывается шаблоном **3d10+10 Dmg**, **Pen 14**, **Blast(3)**, уничтожая батарею, само оружие, и нож. На 1-4 Успеха ГМ бросает 1d5 на время до взрыва втайне от игрока. При Критическом Провале оружие взрывается *немедленно в руках персонажа*. Плавящееся от перегрузки оружие генерирует мощное локальное магнитное поле, что позволяет налепливать его на магнитные поверхности как гранату в ближнем бою.

Plasma Expertise /Эксперт Плазмы

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: I 40, Weapon Training (Plasma)

Персонаж разбирается в мельчайших деталях, предсказывающих скорый перегрев опасного оружия. Плазменное оружие со свойством Overheats, увеличивает Надежность на 1 в его руках.

Wallop /Трепка

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: BS 40

Персонаж знает как выбить врага из баланса хорошим зарядом дроби. Когда он совершает прицельный выстрел с короткой дистанции или ближе из оружия со свойством Scatter, то получает свойство Concussive на первое попадание (после Избеганий), в зависимости от части тела, в которую целились: голова – (0) , нога или торс – (–1), рука – (–2).

Weapon-Tech /Тех-Оружейник

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: I 40, Tech-Use +10

Персонаж прекрасно разбирается в высокотехнологичном оружии и способен выжать из него максимум мощи. Он может увеличить Dmg и Pen плазменного, мельта или экзотического стрелкового оружия на I.b. Персонаж должен потратить 5 минут на подготовку оружия к такому усиленному выстрелу (что можно сделать заранее) и не может применять этот Талант к тому же оружию второй раз, пока не настроит его заново.

Welder /Сварщик

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: BS 40, Weapon Training (Melta)

Персонаж знает, где проплавить броню техники, чтобы пылающий жидкий металл затек в какой-то важный узел и подпортил жизнь экипажу. Когда он попадает прицельной атакой из оружия со свойством Melta по машине и наносит непоглощенный урон, он также наносит критический эффект 1d5+1 в ту часть машины, в которую он целился.

Field Assembly /Полевая Сборка

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Trade(Weaponsmith), Rapid Reload

Персонаж может разобрать и собрать свое оружие с закрытыми глазами и модифицировал его для быстрой пересборки. Он может за полное действие пересобрать один пистолет, винтовку, или длинную винтовку, поменяв на них штык, прицел, или комби-подствольник. Он также может за полное действие перезарядить комби-подствольник.

Lens Tuning /Настройка Линз

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: I 40, Weapon Training (Las)

Тщательно калибруя и настраивая линзы своего оружия, персонаж способен сфокусировать лучи лазеров в особо узкие пучки. Он может потратить 5 минут, настраивая любое лаз-оружие, чтобы дать ему I.b зарядов. Совершая любой выстрел из такого оружия, он может потратить 1 заряд, чтобы дать выстрелу свойства Felling(I.b) и Precise.

Plasma Mastery /Мастерство Плазмы

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: I 45, Plasma Expertise

Персонаж научился вытягивать из плазменного оружия максимум боевой мощи. При стрельбе из плазменного оружия с активированным свойством Maximal, оно получает еще +2 к Dmg, Pen, и радиусу Blast. Если оружие не обладало свойством Blast, оно получает его с рейтингом 0 (+2 от Maximal), когда режим Maximal активирован.

Tandem /Тандем

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Trade(Weaponsmith)+10

Персонаж умеет встраивать ручное оружие в тяжелое, придавая ему немного столь нужной гибкости. За ¼ смены он может встроить пистолет или винтовку в тяжелое оружие, что позволяет стрелять из него, используя любой из двух профилей. Встроенное оружие считается как тяжелое в расчете стрельбы в рукопашной и использования как рукопашное и удваивает свой Rld, но в остальном ведет себя как винтовка или пистолет. В руках персонажа без этого Таланта установка получает –2 к Надежности.

Bolter Drill /Болтерная Муштра

Уровень: 3, Бог: Нургл

Требования: Weapon Training (Bolt)

Усиленные тренировки или длительный опыт использования сделали персонажа экспертом болтерного оружия. Его успешные тесты на стрельбу Болт оружием получают +1 Успех.

Batpack Dump /Выпуск Батареи

Уровень: 3, Бог: Нургл

Требования: Tech-Use, Weapon Training (Las)

В отчаянной ситуации персонаж может отключить безопасность своего лазгана, чтобы выпустить из него мощный сноп лучей, способный остановить даже несущегося космодесантника. Он может провести из лаз-оружия с улучшением Power Setting длинную очередь с RoF 10, также дав оружию +1d10 Dmg и Свойство Storm. Эта атака получает штраф –30 на атаку со всех дистанций, кроме в упор и в рукопашной. После этой атаки само оружие ломается и бесполезно (починка занимает смену работы).

ОГНЕМЕТЧИК:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Fire Dance	1	T	A 40, Weap. Training (Flame)	Легче поджигать врага и выше шанс паники
Friendly Fire	1	U	P 40	Более безопасная стрельба через союзников
Pyromaniac	2	K	Weap. Training (Flame)	Лучше поджигает врагов и укрытия огнеметом
Sprayer	2	U		–20 на бросок A против огнеметов
Torrent	3	T	Tech-Use, Weap. Training (Flame)	Метать пламя как Blast, а не каплевидный

Fire Dance /Танец Пламени

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: A 40, Weapon Training (Flame)

Персонаж хорошо знаком со страхом, что вызывает горение, и умеет поджигать своих врагов так, чтобы усиливать их панику. Когда он накрывает цели шаблоном огнемета, после тестов A на избегание от огня, но до настоящих Избеганий, он может выбрать одну из них и дать ей штраф –20 на тест, чтобы не Загореться, и –40 на ее первый тест против паники от Горения (но не последующие).

Friendly Fire /Дружественный Огонь

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: P 40

Благодаря своей ситуационной внимательности персонаж знает, как более безопасно пропустить поток пламени через союзников. Когда он стреляет из оружия со свойством Spray, он может дать всем целям в пределах дистанции от себя по своему выбору бонус +30 на тест A для избегания от попадания.

Pyromaniac /Пироман

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: Weapon Training (Flame)

Укрытия – для слабаков, и пламя очистит поле боя от них. Цели должны перебрасывать успешные тесты, чтобы не загореться от атак персонажа оружием, имеющим свойства Spray и Flame, а враги в укрытиях еще и получают штраф –20 на эти тесты. Все укрытия, попавшие в шаблон огнемета, также загораются на 1d5+1 Раундов и персонаж, заканчивающий свой Ход в горящем укрытии, также автоматически загорается.

Sprayer /Распылитель

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Персонажу нет равных с огнеметом в руках. Цели, накрытые шаблоном от оружия со свойством Spray от персонажа, получают штраф –20 на бросок A для избегания попадания. Это *не* влияет не полноценные тесты Избегания против оружия со свойством Spray.

Torrent /Поток

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: Tech-Use, Weapon Training (Flame)

Персонаж модифицирует свой огнемет инжекторами кислорода, чтобы тот мог метать сгустки пылающего прометия под высоким давлением. Когда он стреляет из огнемета, он может удвоить расход боеприпасов, чтобы вместо каплевидного шаблона поместить шаблон Blast(Rng/5+1) в пределах удвоенной обычной дальности огнемета и прямой видимости. Этот шаблон наносит попадание по обычным правилам Spray.

МЕТАНИЕ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Grenade Cooking	1	N	Logic	Выдержка гранаты для сложного уклонения
Volley Throw	1	S	BS 40, A 40, Quick Draw	Метнуть до BS.b ножей одной атакой
Clobber	2	K	Athletics	Тяжелые снаряды сбивают врагов с ног
Grenadier	2	N	BS 35	Улучшенные броски гранат
Balearic	3	U	A 50, Athletics+10	+½A.b к дальности и урону метания
Running Throw	3	S	A 40, Acrobatics+20	Acrobatics–10 для доп. метания в движении

Grenade Cooking /Выдержка Гранаты

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: Logic

От правильно выдержанной гранаты у врагов меньше времени увернуться. Неправильно выдержанная граната взрывается в твоих руках. Перед броском гранаты персонаж может пройти тест Logic(I)+0. При Успехе тесты Уклонения от гранаты получают штраф –5×Успехи. При Провале граната получает свойство Very Unreliable и ее *все равно* нужно метнуть.

Volley Throw /Залповый Бросок

Уровень: 1, Бог: Слаанеш

Требования: BS 40, A 40, Quick Draw

Ловкость рук и тренировка позволяют персонажу метнуть несколько ножей одним движением. Он может использовать метательные ножи, флешеты, и сходное по размеру метательное оружие в режиме длинной очереди с модификатором +0 вместо обычного –10 и RoF от 2 до 4 (или <кол. пальцев>–1 если у него на руке не 5 пальцев) по выбору персонажа. Эта атака не получает бонусы от Прицеливания.

Clobber /Поколотить

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: Athletics

Когда персонаж метает в кого-то тяжелый снаряд, только самые сильные смогут устоять на ногах. Когда он попадет по цели метательным оружием (в т.ч. импровизированным), весящим как минимум ¼ от цели, цель должна пройти тест S+0, или ее сбивает с ног. Если снаряд весит хотя бы ½ от цели, та получает штраф –10 на этот тест, а если весит больше цели – штраф –20.

Grenadier /Гренадер

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: BS 35

Гранаты, брошенные персонажем, всегда находят свою цель. Если брошенная им граната промахнулась, он может уменьшить дистанцию смещения на BS.b. Если после этого взрыв не задевает ни одного врага, или задевает союзные цели, персонаж может перебросить направление смещения. Персонаж также не получает штрафов на попадание при броске гранат рикошетом.

Balearic /Балеарец

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: A 50, Athletics+10

Персонаж умеет лучше приложить свою силу для хорошего броска за счет техник контроля своего тела. Он добавляет ½ A.b (окр.▲) к S.b в расчете дальности и урона метального и примтивного стрелкового оружия.

Running Throw /Бросок на Бегу

Уровень: 3, Бог: Слаанеш

Требования: A 40, Acrobatics+20

Персонаж способен легко вплетать метательные атаки в свои движения. Раз в Ход, совершая любое Движение, он может пройти тест на Acrobatics–10, чтобы совершить дополнительную атаку метательным оружием или гранатой (но не бомбой) как свободное действие. Это уменьшает Rng оружия до S.b×2м и не считается атакой в расчете действий.

ДВА ОРУЖИЯ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Ambidextrous	1	U	A 30	–10 штраф за 2 оружия, нет штрафа за л. руку
Maine-Gauche	1	U	WS 35, TWW(Melee)	Переброс парирования ножом если не атаковал
All Guns Blazing	2	N	BS 35, TWW(Ranged)	Стрельба с двух рук получает Подавление
Brawler	2	U	TWW(Melee), Unarmed Warrior	–10 штраф за 2 оружия для безоружного боя
Crossblock	2	N	WS 40, TWW(Melee)	Улучшенное парирование двумя оружиями
Fan of Knives	2	S	BS 40, TWW(Ranged)	–10 штраф за парное метательное оружие
Gun Guard	2	U	A 40, TWW(Both)	Защищает винтовку от парирования
Independent Targeting	2	U	BS 40 TWW(Ranged)	Независимый выбор целей с 2-х стволов
Pounder	2	K	S 40, TWW(Melee)	Парные топоры/булавы усложняют парирование
Sideblade	2	U	WS 35, TWW(Melee)	–10 штраф за нож и другое оружие
Two-Weapon Wielder	2	U	BS 40, TWW(Ranged)	Бой двумя оружиями со штрафом –20
Blade Dancer	3	U	WS 40, TWW(Melee)	–10 штраф за парные мечи
Gunslinger	3	U	BS 40, TWW(Ranged)	–10 штраф за парные пистолеты
Savage	3	U	WS 40, TWW(Melee)	Переброс атак парными когтями и доп. успехи
Sidearm	3	U	WS 40, BS 40, TWW(Both)	–10 штраф за пистолет и другое оружие

Ambidextrous /Амбидекстр

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: A 30

Персонаж одинаково хорошо владеет обеими руками. Он не получает штраф –20 за использование оружия в неосновной руке и уменьшает штраф за парное оружие на 10.

Maine-Gauche /Мэн-Гош

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: WS 35, Two Weapon Wielder (Melee)

Персонаж научился эффективно использовать ножи в защите. Когда он вооружен двумя оружиями, одно из которых – нож, и не использовал этот нож для атаки в свой предыдущий Ход, персонаж может перебрасывать тесты на Парирование этим ножом.

All Guns Blazing /Огонь из Всех Орудий

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: BS 35, Two Weapon Wielder (Ranged)

Враги спешат убраться с пути урагана огневой мощи персонажа. Если он делает две атаки короткой или длинной очередью по одной цели, та должна пройти тест на Подавление+0. Если обе эти атаки длинной очередью, цель должна пройти тест на Подавление–20.

Brawler /Боксер

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Unarmed Warrior, Two Weapon Wielder (Melee)

Персонаж прошел не одну драку без оружия и умеет проводить кулачные серии. Он уменьшает штраф за парное оружие для атак кулаками.

Crossblock /Крестовой Блок

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: WS 40, Two Weapon Wielder (Melee)

Принимая удар на оба клинка сразу, персонаж может заблокировать любой удар. Когда он вооружен двумя рукопашными оружиями с Балансом не ниже 0, он может Парировать атаки существ на 1 Размер больше обычного и суммирует бонусы на Парирование от свойств, качества и улучшений обоих оружий, но если он парирует обоими оружиями, он не может использовать Таланты Counter-Attack и Riposte.

Fan of Knives /Веер Ножей

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: BS 40, Two Weapon Wielder (Ranged)

Персонаж умеет метать оружие обеими руками без потери в точности. Он уменьшает штраф за парное метательное оружие на 10.

Gun Guard /Винтовочная Гарда

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: A 40, Two Weapon Wielder (Melee, Ranged)

Персонаж прикрывает свою винтовку другим оружием. Когда он вооружен рукопашным оружием с Балансом не ниже –1 и винтовкой, его выстрелы из нее в рукопашной не получают бонуса +30 на Избегание.

Independent Targeting /Независимое Прицеливание

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: BS 40, Two Weapon Wielder (Ranged)

Персонаж развил свое периферийное зрение и ситуационную внимательность для стрельбы по двум разным целям. Цели его стрельбы с двух оружий могут быть на расстоянии более 10м друг от друга.

Pounder /Молотильщик

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: S 40, Two Weapon Wielder (Melee)

Удары персонажа выбивают оружие оппонента из баланса. Если он вооружен парой топоров, булав, молотов, или комбинацией из любого этого оружия, когда противник успешно Парирует каждое попадание этого оружия, он теряет все неиспользованные Успехи, и должен парировать второе оружие отдельным тестом (если у него остались Реакции).

Sideblade /Запасной Клинок

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: WS 35, Two Weapon Wielder (Melee)

Персонаж владеет продвинутыми техниками боя с ножом. Он уменьшает штраф за парное оружие на 10, если одно из этих оружий – нож.

Two Weapon Wielder /Два Оружия

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Специализации: Melee, Ranged

Интенсивными тренировками персонаж научился владеть оружием в каждой руке. Он может совершать атаки с обеих рук как одну атаку, занимающую наибольшее действие из двух, но эти атаки получают штраф –20. Использование парных рукопашных и стрелковых оружий требуют двух разных специализаций, а использование комбинации стрелкового и рукопашного – обоих. Эти атаки могут быть направлены на разные цели, но эти цели не должны быть более чем в 10м друг от друга.

Blade Dancer /Танцор с Клинками

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: WS 40, Two Weapon Wielder (Melee)

Персонаж овладел сложными техниками боя двумя мечами. Он уменьшает штраф за парные мечи на 10.

Gunslinger /Македонец

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: BS 40, Two Weapon Wielder (Ranged)

Когда у персонажа в каждой руке по пистолету, он готов ко всему. Он уменьшает штраф за парные пистолеты на 10.

Savage /Дикарь

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: WS 40, Two Weapon Wielder (Melee)

Персонаж движется как дикий зверь, терзая врагов своими когтями. Когда он вооружен парными когтями, он может перебрасывать одну неудачную атаку ними в Ход и получает +2 Успеха при успешной атаке.

Sidearm /Запасной Ствол

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: WS 40, BS 40, Two Weapon Wielder (Melee, Ranged)

Многие чемпионы и офицеры предпочитают бой с пистолетом в одной руке и клинком в другой. Персонаж уменьшает штраф за парное оружие на 10, если одно из этих оружий – пистолет, а второе – рукопашное.

ВСАДНИК:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Defensive Rider	1	N		Принимает попадания за скакуна или байк
Saddle Jump	1	U		Оседлать/спешиться за свободное действие
Skilled Rider	1	U	Survival+10 или Operate+10	Лучше держится в седле и водит скакуна
Trot	1	N	Survival или Operate	Нет штрафа на скорость на малой скорости
Iron Mount	2	S	A 30	Скакун или байк принимают на себя удар
Hussar	2	K	WS 50	Верховая атака по двум целям на пути
Mount Sense	2	S	Survival+10	Скакун действует в Инициативу всадника
Squire	2	U	A 40, Command+0	Ездить с пассажиром и командовать им
Unstoppable Charge	2	K	WS 40	Натиск верхом с Felling(½WS.b)
Roadkill	3	K	Operate+20 Trade(Engineer)	Улучшенный Напролом на личном байке
Dragon Knight	3	U	Survival+20	Дает бонусы атакам своего скакуна

Defensive Rider /Всадник-Защитник

Уровень: 1, Бог: Нургл
Требования: Нет

Наездник полагается на собственную стойкость куда больше, чем на своего скакуна, и готов принять на себя удар, чтобы защитить его. Когда он подвергается атаке, будучи верхом, он может выбрать получать все не-прицельные попадания в себя, вместо того, чтобы распределять их между собой и скакуном или байком по обычным правилам. Этот Талант нельзя использовать против атак, от которых персонаж не мог бы Избегать, вроде незримых, из засады или со спины.

Saddle Jump /Прыжок в Седло

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Персонаж может вскочить в седло своего байка или скакуна, не сбавляя темпа. Он может Оседлать/Спешиться за свободное действие.

Skilled Rider /Опытный Всадник

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Survival+10 или Operate+10

Персонаж имеет опыт верховой езды и лучше держится в седле. Он может перебрасывать тесты, чтобы удержаться в седле. Он может провести тест на Survival(A)+10 для скакуна или Operate(A)+10 для байка, чтобы при смерти или сбивании с ног его скакуна или байка спрыгнуть с седла, приземлившись на ноги без урона от падения, независимо от скорости, на которой он двигался.

Trot /Рысь

Уровень: 1, Бог: Нургл
Требования: Survival или Operate

На медленном темпе скакун персонажа стабилен как скала. Когда он двигается не более SPD в Ход, скакун или байк игнорируют Трудный Ландшафт и не дают штрафов на действия всадника или пассажира

Iron Mount /Железный Скакун

Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: P 40

Наездник использует своего скакуна как щит от вражеских атак. Когда он получает попадание, будучи верхом (после Избеганий), он может пройти тест на соответствующий Operate–20 или Survival–20, чтобы перенести это попадание на своего скакуна или байк (при получении множественных попаданий от одной атаки успешный тест переносит их все). На 3+ Успеха он также увеличивает AP своего скакуна или байка от этой атаки на Успехи–2 за счет удачного подбора угла, уменьшающего эффективность атаки. Он может использовать этот Талант не более ½P.b (окр.▲) раз в Раунд и только от атак, которые он засекает.

Hussar /Гусар

Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: WS 50

Проносясь мимо врагов, персонаж оставляет за собой кровавую просеку. Совершая Верховую Атаку, он может потратить бонусное верховое полудействие, чтобы провести еще одну верховую атаку по другой цели на пути движения. Когда он делает верховые атаки против Орды, он может делать обе против одной Орды, и обе получают свойство Devastating (2).

Mount Sense /Чувство Скакуна

Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: Survival +10

Персонаж понимает своего скакуна и его движения как свои собственные. Когда он приспосабливается к ходу скакуна, они оба действуют в ход Инициативы персонажа, а не наименьший из двух как обычно. Также его скакун получает бонус на тесты Трудного Ландшафта, равный уровню прокачки Survival персонажа.

Squire /Оруженосец

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: A 40, Command

Уверенными командами и жестами всадник может направлять пассажира у себя за спиной, чтобы тот балансировал в такт с поворотами и маневрами скакуна или байка. Он не получает обычный штраф –10 на маневрирование за пассажира, а сам пассажир уменьшает свои штрафы на физические действия верхом на 10. Персонаж также может раз з в Ход свободным действием дать Короткую Команду пассажиру.

Unstoppable Charge /Неостановимый Натиск

Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: WS 40

Персонаж прошел через десятки сражений верхом и привык к бою верхом и грубой мощи своего скакуна, используя ее сполна. Когда персонаж верхом на скакуне или байке совершает Натиск, рукопашные атаки персонажа (но не атаки скакуна и не атаки лезвиями на байке) получают свойство Felling (½WS.b (окр.▲)).

Dragon Knight /Драконий Рыцарь

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Survival+20

Верхом на хищном ксенозвере или демоническом скакуне персонаж не нуждается в оружии, направляя когти и клыки своего скакуна умелыми командами. Если он со своим скакуном действуют в одну Инициативу, он может за полудействие пройти тест Survival–10, чтобы дать скакуну бонус +3×Успехи на все Атаки или Избегания до начала их следующего Хода (выбирая до броска).

Roadkill /Переехать

Уровень: 3, Бог: Кхорн
Требования: Operate+20, Trade(Engineer)

Когда персонаж сбивает врагов своим байком, он переезжает их, терзая тела шипами и лезвиями, что он установил в корпус и колеса своего байка. Когда он успешно проводит Напролом, цель всегда сбивается с ног, и вместо обычного урона получает **2d10+A.b R Dmg, Pen P.b, Tearing**. Этот Талант не будет работать с байком, над которым персонаж не потрудился хотя бы ¼ смены.

ПИЛОТ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Pedal to Metal	1	S	P 40, Operate	+P.b SPD ценой движения по прямой
Push the Limit	1	U	Operate, Technical Knock	+10 на вождение, при провале урон в Шасси
Put That Out!	1	N	A 35	Тушение Пожара за Усталость и урон
Screeching Steel	1	N	S 45	Наведение застрявших орудий ценой Усталости
Ace Operator	2	S	Operate+10	Снижение числа провалов за ОБ
Dive	2	S	Operate(Aeronaitica)+10	Избежать атаки ценой входа в Штопор
Hotshot Pilot	2	U	A 40	Может водить незнакомую технику
Jink	2	S	Operate+20	Переброс Виража без штрафа за Размер
Roll With It	2	S	Dodge+10, Operate+10	Может Уклоняться от поломок в машине
Sense of Balance	2	N	P 40	Может вырулить Шагоход из Опрокидывания
Hold Harder!	3	U	Operate+20	+20 на вождение, при провале крит. эффект
Tank Commander	3	U	Command+10	Улучшенное командование экипажем

Pedal to Metal /Педаль в Пол

Уровень: 1, Бог: Слаанеш

Требования: P 40, Operate

Порой нет времен на сложные маневры и нужна просто скорость. Водитель может увеличить SPD машины на свой P.b, но в этот Ход машина не может поворачивать и до начала следующего Хода водителя не может совершать Виражи или Уклонения.

Push the Limit /Преодолеть Предел

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Operate, Technical Knock

Под угрозой смерти или же в попытке превзойти соперника, водитель может пытаться выжать возможный максимум из своей машины. Один раз в Раунд персонаж может добавить +10 к своему тесту на Operate на проведение маневров. В случае Провала, техника получает 1 непоглощаемого урона в Шасси за каждый Провал.

Put That Out! /Гаси Это!

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: A 35

Пожар в машине – огромная опасность для всего экипажа, и его быстрое гашение стоит пары ожогов. Персонаж может за полное действие потушить Пожар в машине, получив 1 Усталости и 1d10 E(Fl) Dmg, игнорирующего броню.

Screeching Steel /С Визгом Стали

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: S 45

Персонаж может провернуть орудие в сломанных креплениях, пусть и с огромным усилием. Он может стрелять из орудий с поломкой «Орудие Заклинило», как если бы ее не было, но после каждого такого выстрела получает 1 Усталости. Этот Талант можно использовать только для управления орудиями напрямую, а не через пульты, т.е. только в машинах Гвардии и Орков, а также для орудий в люке.

Ace Operator /Ас Оператор

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: Operate+10

Длительные годы тренировок и немалая куча разбитой техники научили персонажа вовремя жать на тормоза. Персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы уменьшить число Провалов на вождение техники на A.b, потенциально превращая Провал в Успех, но не больше 1 Успеха – персонаж был близок к провалу и невероятным усилием вовремя сумел вернуть управление.

Dive /Нырок

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: Operate(Aeronautica)+10

Спасаясь от вражеского огня, пилот меняет свою высоту на скорость. Находясь на Высокой высоте, пилот может вместо Виража спуститься на Приземную высоту и избежать всех атак по нему, но после этого самолет входит в Штопор.

Hotshot Pilot /Искусный Пилот

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: A 40

Персонаж способен пилотировать что угодно. Он способен водить технику ксеносов и совершенно незнакомые ему модели техники со штрафом –10 без всякого обучения.

Jink /Маневр Уклонения

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: Operate+20

Персонаж порой сможет вывести даже самую неповоротливую технику из-под огня, даже не поцарапав краску. Когда он тратит Очко Бесчестия на переброс Виража или Уклонения шагохода, он делает второй бросок без штрафов за Размер машины и отрицательную Маневренность.

Sense of Balance /Чувство Баланса

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: P 40

Даже с одной ногой и наполовину оглушенный, персонаж каким-то образом умудряется удержать баланс своего шагохода. Когда Шагоход получает эффект Опрокидывание, пилот может пройти тест Operate(P)–10, чтобы отменить его и устоять на ногах.

Roll With It /Выдержи

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: Dodge+10, Operate+10

Персонаж знает как выжить во время аварии на борту. Он может Уклоняться от эффектов аварий, что действуют на экипаж, как от обычных атак. Если он успешно уклоняется от взрыва боекомплекта, он все равно получает урон, но как снаружи машины, а не как внутри.

Hold Harder! /Держитесь!

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Operate+20

В попытках выжать из своего транспорта все возможности, персонаж рискует всем. Один раз в Раунд персонаж может добавить +20 к своему тесту Operate на проведение маневров. При Провале, машина получает критический эффект 1d5 в Шасси.

Tank Commander /Танковый Командир

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Command+10

В башне танка персонаж чувствует себя как дома и способен понимать остальной экипаж как продолжение себя. Когда персонаж занимает станцию командира машины, весь экипаж машины может действовать в Инициативу командира, а командир может раз в Ход за свободное действие дать членам экипажа Короткую Команду. Если в танке есть заряжающий, командир может дать ему команду на бонусы для стрельбы главным орудием и получать этот бонус сам, т.к. заряжающий помогает ему наводить орудие.

ЛИДЕРСТВО:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Air of Authority	1	S	F 30	×10 Подчиненных для командования
Field Execution	1	K	Intimidate+10	Казнь, чтобы подавить страх и панику
Radiant Presence	1	S	F 45	+10 против страха и подавления союзникам
Iron Discipline	2	S	F 30	Переброс страха и подавления подчиненным
Living Legend	2	U	Inf 50	Использует Inf вместо F для командования
Protege	2	S	F 35, Linguistics (Battle Cant)	Свободная команда одному, но штраф на всех
Bring It Down	3	U	Common Lore (War)+10	Команды дают бонус к урону по большой цели
Frontline Commander	3	K	Command+10	Переброс командования с передовой
Into the Jaws of Hell	3	S	F 50, Iron Discipline	Подчиненные становятся бесстрашными

Air of Authority /Аура Власти

Уровень: 1, Бог: Слаанеш

Требования: F 30

Властное присутствие персонажа выдает его командные навыки и заставляет подчиненных слушаться без лишних вопросов. Он может применять Command (и Intimidate на подчиненных) на до F.b×20 целей одновременно. Если у персонажа есть Миньоны, они получают +10 Лояльности.

Field Execution /Полевая Казнь

Уровень: 1, Бог: Кхорн

Требования: Intimidate+10

Хороший пример показывает подчиненным, что какой бы ужас не ждал их впереди, их командир страшнее. Когда подчиненный персонажа в Шоке, Подавлен, запуган или отступает, персонаж может пройти тест Intimidate(W)+0 vs W+0 против этого подчиненного, и при успехе атаковать его, как если бы он был Беспомощный. Если такая атака убивает подчиненного или хотя бы опускает его в Критические Раны, все остальные подчиненные персонажа немедленно выходят из Шока, Подавления, сбрасывают эффекты запугивания и паники и прекращают отступление.

Radiant Presence /Блистательное Присутствие

Уровень: 1, Бог: Слаанеш

Требования: F 45

Есть что-то чарующее в осанке, голосе и манерах Персонажа, и это вселяет уверенность и смелость в его союзников. Все союзники, что способны его видеть или слышать, получают +10 на тесты сопротивления Страху, Шоку, Панике, Подавлению, и Intimidate, кроме тех, что вызваны самим персонажем.

Iron Discipline /Железная Дисциплина

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: F 30

Не милосердием и добротой, но твердой волей и муштрой персонаж вселяет верность в своих подчиненных. Все его подчиненные, могут перебрасывать проваленные тесты на сопротивление Страху, Шоку, Панике, Подавлению, и Intimidate, кроме тех, что вызваны самим персонажем. Этот Талант работает даже если персонажа нет рядом: муштра не исчезает при отсутствии командира рядом.

Living Legend /Живая Легенда

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Inf 50

Персонаж является легендарным героем (или быть может злодеем) и научился использовать свою репутацию в деле командования людьми. Он может использовать Inf вместо F во всех механиках, что касаются командования и лидерства, если только его цель не имеет соразмерное Inf (начиная с на 10 меньше, чем у самого персонажа).

Protege /Протеже

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: F 35, Linguistics (Battle Cant)

Командир имеет любимчика среди подчиненных, который особенно ему верен и лучше его понимает. Он может выбрать одного из своих подчиненных или Миньонов, и раз в Ход отдавать ему личную команду свободным действием. Если он отдает такую команду, до конца боя он получает штраф –30 на все команды другим подчиненным. Персонаж может менять любимчика, проведя как минимум сутки в компании с новым.

Bring It Down /Валите Это

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Common Lore (War)

Командир знает, как правильно координировать атаки на большие цели. Когда он дает короткую команду, дающую бонус на попадание по цели Размером 2 и больше, он может уменьшить бонус на попадание на 20, чтобы дать +1d10 Dmg по этой цели, в т.ч. несколько раз (т.е. 40 в +2d10 или 60 на +3d10 и т.д.).

Frontline Commander /Фронтовой Командир

Уровень: 3, Бог: Кхорн

Требования: Command+10

Персонаж командует с самого острия атаки, разделяя опасность со своими людьми. Если в бою персонаж находится не дальше от ближайшего врага, чем любой из его подчиненных, он может перебрасывать тесты на Command. Если он связан в рукопашной, он может провести одну короткую команду как свободное действие или одну детальную команду как полудействие.

Into the Jaws of Hell /В Самое Пекло

Уровень: 3, Бог: Слаанеш

Требования: F 50, Iron Discipline

Персонаж вселяет в своих последователей такое рвение и верность, что они готовы отправиться за ним даже в глубины варп-шторма и застенки Инквизиции. Если персонаж сражается рядом с ними, все его подчиненные автоматически проходят тесты на сопротивление Страху, Шоку, Панике, Подавлению, и 3, кроме тех, что вызваны самим персонажем.

МИНЬОНЫ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Beloved Leader	1	S	F 40, Charm	+10 Лояльности
Cannon Fodder	1	U	Inf 50	Быстрая замена мертвых Миньонов
Betrayer	2	K	Cold Hearted, Intimidate	Убить Миньона ради бонуса к Inf
Tyrant	2	U	F 35	Inf для Лояльности
Unholy Devotion	3	U	F 35	Миньоны принимают на себя удары
Lord of Chaos	3	U	F 40, Inf 60, Air of Authority	×1,5макс. Миньонов
Minion of Chaos	1-3	U	Разные	Персонаж получает Миньона

Beloved Leader /Обожаемый Лидер

Уровень: 1, Бог: Слаанеш
Требования: F 40, Charm+0

Добротой, щедростью или обещаниями персонаж купил преданность своих людей. Его Миньоны получают +10 Лояльности.

Cannon Fodder /Пушечное Мясо

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Inf 50

Персонаж не щадит своих слуг и считает их не более чем амуницией. Этот Талант можно взять несколько раз для каждого из Миньонов. Миньон теряет 20 Лояльности, но если он умирает, еретик может заменить его в любой момент, когда это сюжетно обосновано, например вызвать демона или взять солдата из казарм своей банды.

Betrayer /Предатель

Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: Cold Hearted, Intimidate+0

Персонаж охотно пожертвует верным слугой ради сиюминутной выгоды. Раз в сессию он может убить собственного Миньона, чтобы получить бонус +20 (+10 если Миньон легко заменим) к следующему тесту Inf.

Tyrant /Тиран

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: F 35

Персонаж укрепляет верность своих слуг грозной репутацией. Стартовая Лояльность его Миньонов может использовать Inf.

Unholy Devotion /Нечестивая Преданность

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: F 35

Слуги персонажа с радостью сложат головы за своего господина. Когда персонаж получает попадание, любой из его Миньонов, находящихся на расстоянии не более Полудвижения, может пройти тест на A+0 и получить попадание вместо персонажа. Миньоны, находящиеся не более 2м от персонажа, получают +30 на этот тест. Каждый Миньон может попытаться принять на себя удар только один раз в Раунд.

Lord of Chaos /Лорд Хаоса

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: F 40, Inf 60, Air of Authority

Легенда и возвышенная судьба персонажа привлекают толпы сторонников, готовых служить ему верой и правдой. Он увеличивает максимум своих Миньонов на 50% (окр.▼).

Minion of Chaos /Миньон Хаоса

Уровень: Разный, Бог: Неделимый
Требования: Разные

Убеждением, запугиванием, демоническими пактами, или быть может просто покупкой, персонаж приобрел (а может даже создал) верного слугу. Этот Талант можно брать несколько раз, и каждый дает персонажу одного Миньона. Цены, требования и создание Миньонов детально расписаны в подразделе **«Миньоны»** на стр. 76.

СМЕЛОСТЬ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Fireman	1	U		Нет паники от огня, +30 на тушение
Jaded	1	N	W 40	Иммунитет к обыденным ужасам
Idolater	2	S		Бесстрашие в присутствии кумира
Mind Killer	2	T	I 40, W 35	Шок – ½I; I–10 для действий в панике
Nerves of Steel	2	N		Переброс тестов Подавления
Unshakeable Will	2	N	W 35	Переброс тестов Страха
Fearless	3	N	Nerves of Steel	Иммунитет к Страху, Панике и Подавлению

Fireman /Пожарный

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Персонаж близко знаком с огнем и знает как себя с ним вести. Он не паникует от Горения и получает +30 на тесты тушения себя или других.

Jaded /Пресыщенный

Уровень: 1, Бог: Нургл
Требования: W 40

Персонаж повидал столько зла в этой галактике, что привык к виду самых отвратительных ужасов. Он автоматически походит тесты на Страх при виде крови, смерти, насилия или же каких-то земных ужасов. Однако, сверхъестественные страхи все еще пугают его как обычно.

Idolater /Идолопоклонник

Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: Нет

Персонаж имеет кумира. В присутствии этого кумира он автоматически проходит тесты на Страх, Подавление, Панику, и сопротивление Запугиванию, но также получает штраф –30 на встречные броски против команд и социального взаимодействия кумира. Эти эффекты теряются до конца сцены, если персонаж видит своего кумира паникующим или в Шоке.

Mind Killer /Убийца Разума

Уровень: 2, Бог: Тзинч
Требования: Нет

Персонаж дорожит своим интеллектом и изучил особые ментальные техники, чтобы не позволять страху и панике подавлять его. Он отнимает ½I (окр.▼) от бросков на Шок и когда он Подавлен или в Панике от Горения или Удушья, может пройти тест на I–10, чтобы действовать в свой Ход нормально.

Nerves of Steel /Стальные Нервы

Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: Нет

Персонаж сохраняет спокойствие, даже если мимо него свистят пули и вокруг падают бомбы. Он может перебрасывать тесты на Подавление.

Unshakeable Will /Несокрушимая Воля

Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: Нет

Вера персонажа в Богов или быть может в собственные силы позволяет ему пройти сквозь любые невзгоды и встретиться лицом к лицу с любой опасностью. Он может перебрасывать тесты на Страх и Шок.

Fearless /Бесстрашный

Уровень: 3, Бог: Нургл
Требования: Nerves of Steel

То ли из-за пламенной верности, то ли из-за психического расстройства, персонажа невозможно запугать или лишить присутствия духа. Он автоматически проходит тесты на Страх, Подавление, Панику, и сопротивление Запугиванию. Но, чтобы выйти из боя или отказаться от драки, он должен пройти тест на W+0.

МУДРЕЦ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Total Recall	1	T	I 30	Может вспоминать точные детали без теста
Foresight	2	T	I 30	5 минут на раздумья дают +10 на тест I
Wisdom of the Ancients	2	T	I 40	1 ОБ, чтобы получить подсказку
Infused Knowledge	3	T	I 40	Знает все Common и Scholastic Lore на +0

Total Recall /Идеальная Память

Уровень: 1, Бог: Тзинч, всегда дружественный для Космодесантников
Требования: I 30

Ментальным кондиционированием, кибер-аугментацией, или генетической модификацией мозга персонаж развил эйдетическую память. Он способен вспоминать мельчайшие детали прошедших событий без всяких тестов и запоминать массивы информации с первого взгляда.

Foresight /Предусмотрительность

Уровень: 2, Бог: Тзинч
Требования: I 30

Персонаж может просчитать последствия любого действия. Если он потратит 10 минут на обдумывание своей задачи, то сможет избрать лучший курс действий и получить +10 на следующий тест I, если этот тест сам не требует более часа работы.

Wisdom of the Ancients /Мудрость Древних

Уровень: 2, Бог: Тзинч
Требования: I 40

Персонаж прошел через многие войны и экспедиции и повидал то, во что многие даже не поверят. В его долгой памяти и душе хранятся ответы на сотни вопросов. Он может потратить 1 Очко Бесчестия, чтобы попросить ГМа о подсказке к текущей ситуации и тот должен ответить максимально правдиво, в рамках понимания этой ситуации персонажем.

Infused Knowledge /Вложенные Знания

Уровень: 3, Бог: Тзинч
Требования: I 40

Путем духовных техник или таинственных методик, хранимых стражами технологии и знаний, Персонажу вложили в память огромное богатство информации. Он считается имеющим все Common Lore и Scholastic Lore изученными на +0. Он не получает эти Навыки в расчете продвижений и должен изучить их как обычно если он хочет продвинуть какое-то из этих знаний на +10 и выше, или нуждается в них для изучения другого Таланта.

ГЕНОСЕМЯ:

Все Таланты в этой группе доступны только Космодесантникам

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Taste the Soul	1	T	Meditation	+½ Р на тесты Омофагеи
Let It Flow	1	K	T 50	Усталость вместо смерти от Кровотечения
Hero's Sleep	2	N		Переброс тестов на Сус-ан мембрану.
Memory Thief	3	T	I 50	Омофагея дает временные Навыки

Taste the Soul /Испробовать Душу

Уровень: 1, Бог: Тзинч
Требования: Meditation

Поедая часть чужого мозга, десантник вводит себя в состояние ускоренного осознания, чтобы лучше понять мимолетные видения из чужой памяти. Он получает + ½ Р (окр.▲) на тесты использования Омофагеи.

Let It Flow /Пусть Льется

Уровень: 1, Бог: Кхорн
Требования: T 50

Регулярным кровопусканием или просто частыми ранениями в бою десантник укрепил функционал своего Гемастамена и Органа Ларрамана, позволяя ему восстанавливать кровь почти так же быстро, как он ее теряет. Когда он умирает от Кровотечения, вместо этого персонаж только получает 1 Усталости. Он может сознательно *не* затягивать кровотечение за счет Органа Ларрамана в начале своего Хода.

Hero's Sleep /Сон Героя

Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: Нет

Продвинутые техники контроля позволяют десантнику лучше контролировать его Сус-ан мембрану. Он может перебрасывать неудачные тесты на активацию Сус-ан мембраны и может активировать ее до порога в –(10+T.b) Ран вместо –15 как обычно.

Memory Thief /Вор Памяти

Уровень: 3, Бог: Тзинч
Требования: I 50

Продвинутые ментальные техники позволяют десантнику временно перенять часть навыков их съеденного мозга. Когда он успешно использует Омофагею, он может получить один из Навыков жертвы на свой выбор на I.b суток. Он не может иметь больше ½ I.b (окр.▲) таких бонусных Навыков одновременно, и должен отказаться от лишнего, если берет новый.

СОЦИАЛЬНЫЕ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Clues From the Crowd	1	S	30 F, Человек	+10 на расспросы в течение суток
Cold Hearted	1	U		Иммунитет к соблазнению
Cover Up	1	T	I 35	Трата Inf для создания ячейки последователей
Decadence	1	S	T 30	Сопротивление алкоголю и зависимостям
Disturbing Voice	1	N		+10 на запугивание, –10 на общение с трусами
Enemy[1]	1	U		–10 на общение с фракцией за уровень
Mimic	1	S		Имитация чужого голоса
Peer[1]	1	U	F 30	+10 на общение с фракцией
Polyglot	1	T	I 40, F 30	I–20 чтобы понимать незнакомые языки
Unremarkable	1	T		Внешность персонажа трудно запомнить
Contact Network	2	T	Cover Up, 5 и больше ячеек	Использование людских ресурсов
Baleful Dirge	2	N	Disturbing Voice, Intimidate	Песнь что вызывает штраф –10 на все
Face in a Crowd	2	T	Clues From the Crowds, F 35	F вместо A для Скрытности в толпе
Good Reputation[1]	2	U	F 50, Inf 40, Peer	+20 на общение с фракцией
Inspire Wrath	2	S	Air of Authority	Вызывает ненависть у толпы слушателей
Pity the Weak	2	K	S 35, W 35	Бонусы к командованию слабыми
Demagogue	3	S	Inspire Wrath	Размер аудиенции ×100
War Cry	3	N	S 50, W 50, Disturbing Voice	Получить Страх 1 на 1 ход ценой 1 Усталости

1 – специализированный Талант

Clues from the Crowds /Разговор с Толпой

Уровень: 1, Бог: Слаанеш
Требования: F 30, Человек

Персонаж знает толк в поиске информации и может потратить сутки на то, чтобы провести расспрос в многочисленных толпах мира-улья, ведя переговоры с представителями преступности, или разбираясь с бюрократической проволочкой Адептус Администратум. Целенаправленные поиски дают +10 к тестам Inquiry.

Cold Hearted /Ледяное Сердце

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Некоторые химические или хирургические операции или просто могучая воля сделали персонажа глухим к мирским искушениям. Любые попытки соблазнения против него автоматически проваливаются и он получает +20 на встречные тесты W против Charm.

Cover Up /Работа под Прикрытием

Уровень: 1, Бог: Тзинч
Требования: I 35

Репутация персонажа и ресурсы могут позволить нанять людей и организовать ячейку подчиненных, что будут представлять его интересы. Персонаж может потратить следующее число Inf, чтобы организовать небольшое планетарное предприятие или группу тайных агентов с сетью информаторов, что будут выполнять его приказы.

Inf	Средние Х-ки Агентов	Уровень Реквизиции
1	25	0
2	30	1
3	35	1
4	40	2

Decadence /Декаданс

Уровень: 1, Бог: Слаанеш
Требования: T 30

Благодаря физиологии или же долгим годам кутежей персонаж приобрел сопротивляемость ко многим опьянениям, наркотикам и химическим веществам. При употреблении алкоголя или подобных напитков он удваивает все пределы накопленных провалов на его эффекты. Персонаж также получает бонус +10 на тесты против негативных эффектов и пост-эффектов наркотиков и тесты Зависимости.

Disturbing Voice /Пугающий Голос

Уровень: 1, Бог: Нургл
Требования: Нет

У персонажа зловещий и пугающий голос. Он получает +10 на тесты Intimidate, но получает штраф –10 на все социальные взаимодействия (кроме запугивания) с пугливыми персонажами, вроде большинства гражданских, детей и диких животных.

Enemy /Враг

Уровень: 1-3, Бог: Неделимый
Требования: Нет
Специализации:Любая организация

Персонаж преуспел в ухудшении отношений с определенной фракцией и вряд ли сможет достичь с ними мира. Он получает штраф –10 ко всем социальным взаимодействиям с этой группой за уровень Таланта. При максимальном ухудшении отношений, эта группа может начать охоту на вас. Этот Талант выдает на свое усмотрение ГМ или можно получить при получении Элитного Архетипа.

Mimic /Мимик

Уровень: 1, Бог: Слаанеш
Требования: Нет

Персонаж имеет необыкновенную способность копировать тембр голосов других людей. Чтобы должным образом изучить тембр, персонаж должен изучать голос цели как минимум один час. Обман требует встречного теста Deceive+0 vs Scrutiny–10, чтобы сойти за цель без подозрений. Если персонаж изучал голос жертвы не в «живую» (например, по аудиозаписи или путем подслушивания вокс-переговоров), то сложность встречного теста понижается до +0. Учтите, что персонажу могут потребоваться вокс-модуляторы или мутировавшие голосовые связки, чтобы имитировать голос представителя другой расы.

Peer /Связи

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: F 30
Специализации: Любая организация

Персонаж знает как надо вести дела с определенной социальной группой или организацией. Он получает бонус +10 ко всем социальным взаимодействиям с этой группой.

Polyglot /Полиглот

Уровень: 1, Бог: Тзинч
Требования: I 40, F 30

Персонаж обладает врожденной способностью к языкам – кое-как он может понять даже совершенно незнакомую речь и объясняться на ней сам. Пройдя тест на I–20, он может понимать на базовом уровне незнакомые языки и проводить на них простейшие беседы.

Unremarkable /Неприметельный

Уровень: 1, Бог: Тзинч
Требования: Нет

Персонаж либо обладает обыденными незапоминающимися чертами лица, либо умеет с помощью маскировки и грима скрывать их или отвлекать от них внимание на предметы одежды и снаряжения, так что люди запоминают их вместо его черт. Попытки идентифицировать его среди других людей, попытаться описать его приметы или вспомнить черты его лица выполняются со штрафом в –20.

Contact Network/Сеть Контактов

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: Cover Up, 5 и больше ячеек

Долгие годы создания сети своих контактов и агентов позволяют охватывать несколько миров и заполучить возможность проводить сделки как на виду у имперских организаций, так и действовать в подполье. Используя Сеть Контактов, персонаж может использовать свою F вместо Inf для тестов Реквизиции, делая бросок по каждому миру с ячейкой подчиненных отдельно, но считая это как один тест Реквизиции.

Baleful Dirge /Мрачный Плач

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: Disturbing Voice, Intimidate

Персонаж способен распевать противоестественную погребальную песнь, что вызывает отвращение и туманит разум всех слушающих. Распевание песни является ментальным и физическим действием, которое занимает Полудействие. До начала следующего Хода персонажа все существа в радиусе 30м, что способны слышать его, должны пройти тест на W+0 в начале своего Хода, или получить штраф –10 на все тесты, кроме тестов T. Штраф длится до тех пор, пока персонаж не перестанет распевать песнь, или пока цель не пройдет свой тест на W.

Face in a Crowd /Лицо в Толпе

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: Clues from the Crowds, F 35

Персонаж умеет пользоваться ситуацией и исчезать в толпе, укрываясь от преследователей. Он может использовать F вместо A для проведения тестов на Stealth в людных местах.

Good Reputation /Хорошая Репутация

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Peer (Организация)

Специализации:Любая организация

Репутация персонажа предшествует ему, открывая двери, которые в противном случае могли бы оставаться закрытыми. Он получает дополнительный бонус +10 к тестам при работе с этой группой. Этот Талант суммируется со Связями (Peer), что дает общий бонус +20.

Inspire Wrath /Вдохновить Гнев

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: Air of Authority

Персонаж знает слова, которые могут восстановить одних людей против других. Как Полное действие, персонаж может пройти тест на Charm+0, чтобы дать своей аудитории Талант Hatred против определенной группы. Этот Талант воздействует на до F.b×10 персонажей (F.b×100 с Талантом Demagogue). Наполненная ненавистью толпа не всегда поддается контролю после того, как ее гнев пробудили…

Pity the Weak /Жалкие Слабаки

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: S 35, W 35

Персонаж презирает тех, кто не может за себя постоять. Он получает бонус +10 на тесты Command, Commerce, Deceive и Intimidate против целей, что слабее его в данной ситуации, но вместе с этим штраф –10 на Charm и Logic против этих же целей.

Demagogue /Демагог

Уровень: 3, Бог: Слаанеш

Требования: Inspire Wrath

Персонаж умеет выступать перед большими аудиториями. Он может воздействовать на до F.b×100 персонажей одновременно своими речами.

War Cry /Боевой Клич

Уровень: 3, Бог: Нургл

Требования: S 50, W 50, Disturbing Voice

Есть что-то ужасное в боевом кличе персонажа, его тона наполнены воем демонов и ужасными нотами страдания. В начале своего Хода персонаж может как Свободное действие провести боевой клич и получить рейтинг Страха 1 до начала своего следующего Хода. Этот крик является более чем звуком и истощает душу персонажа, нанося ему 1 Усталости. Он может быть засечен Пси-чутьем как сверхъестественный.

ПСАЙКАНА:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Calm Winds	1	T	Psyniscience+10	Возможность отменить Усмирение Варпа
Channel	1	U	I 30	Нет Проявлений Силы через психофокус
Meditation	1	T	P 30	Медитировать для усиления психосил
Warp Sense	1	T	P 30, PR 1, Psyniscience	Psyniscience как свободное действие и реакция
Dreaming of Mind[1]	2	T	W 50, PR 4, Light Sleeper	Более надежная поддержка психосилы
Child of the Warp	2	U	PR1	Усиление психосил за постоянный феномен
Corpus Conversion	2	N	PR 3, Человек	Урон в T чтобы усилить психосилу
Fast Weaving	2	T	P 50, PR 5	Быстрая манифестация в начале боя
Psychic Precision	2	T	PR 4	Уменьшить PR чтобы прицеливаться
Sacrifice	2	U	PR 1	Убить жертву чтобы усилить пси-силу
Warp Conduit	2	T	W 50, PR 1, Strong Minded	Более мощное и опасное усиление психосилы
Warp Whisper	2	U	P 50, PR 4, Warp Sense	Ослабить психосилу для незаметности чутьем
Aegis of Will	3	T	W 50, PR 6	Защитить союзников от своих психосил
Blasphemous Incantation	3	T	I 30, Schol.Lore (Occult)	Усилить психосилу, увеличив действие
Favoured by the Warp	3	T	W 50, PR 3	Бросать два раза на феномен
Innumerations	3	T	W 50, Logic, For. Lore (Warp)+10	Уменьшить феномен, ослабив психосилу
Psy Rating	3	U	PR 0	Увеличить PR
Psychic Resurgence	3	T	W60, PR 6	Игнорирование штрафов к PR на 1 Раунд
Warp Lock	3	T	W 50, PR 3, Strong Minded	Получить урон чтобы отменить прорыв
Wound In Reality	3	T	W 50, PR 7, Cor 50	Поддержание дешевле ценой феноменов с +10

1 – специализированный Талант

Calm Winds /Штиль

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: Psyniscience+10

Псайкер лучше чувствует течения Варпа и может вовремя отпустить на нем свою хватку, если та делает нестабильный поток еще хуже. Когда он использует Очко Бесчестия для Усмирения Варпа, он может выбрать отменить второй бросок и вернуть потраченное Очко Бесчестия, чтобы использовать изначальный результат Феномена или Прорыва.

Channel /Пропускание

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: I 30

Направляя энергии Варпа через фокус, псайкер уменьшает случайные вихри остаточных сил. Когда он манифестирует психосилу Путем Силы «Психофокус» после успешного теста психофокуса, она не вызывает Проявлений Силы, если только она не вызывает Феномен.

Meditation /Медитация

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: P 30

Очистив разум и войдя в транс, персонаж может восстановить свои силы или сфокусировать свой разум. За 5 минут медитации он может получить +30 на тест Пси-чутья или использовать Путь Силы «Медитация». За 10 минут медитации он может снять 1 уровень Усталости. За 20 минут медитации он может восстановить 1 урона в Характеристики.

Warp Sense /Варп-Чутье

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: P 30, PR 1, Psyniscience+0

Персонаж развил способность видеть Варп и физическую вселенную нераздельно, не испытывая нужды концентрироваться на его части. Он может использовать Варп-Чутье как свободное действие и применяет его пассивно без нужды концентрироваться. Он может пройти тест на Пси-Чутье вне своего Хода, если происходит что-то, что он мог бы засечь.

Dreaming of Mind /Сон Разума

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: W 50, PR 4, Light Sleeper

Специализации: Любая поддерживаемая психосила

Усердной тренировкой и повторением, псайкер может внедрить рутины поддержания психосил себе в глубокое подсознание, так что он может поддерживать их даже во сне. Этот Талант позволяет поддерживать одну выбранную при его взятии психосилу даже когда он спит или без сознания (или Оглушен, если Оглушение прерывает поддержку).

Child of the Warp /Дитя Варпа

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: PR 1

Из-за воздействия Варпа и излишнего использования психосил персонаж пропитался нечестивыми энергиями. Он получает +1 PR при Усиленной манифестации, но его постоянно окружает незначительный постоянный феномен, вроде эхо от каждого звука, странного запаха, кровавых слез из глаз статуй, и т.п. (определяется ГМом при взятии Таланта).

Corpus Conversion /Телесная Конверсия

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: PR 3, Человек

Псайкер научился использовать свою плоть как проводник энергии Варпа, принося в жертву свое тело, как плату за психическую силу. Он может использовать Путь Силы «Телесная Конверсия».

Fast Weaving /Быстрое Плетение

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: P 50, PR 5

Псайкер всегда держит хватку на паре эмпирейных потоков, готовый впустить их силу при первом признаке опасности. В начале боя, сразу после бросков инициативы, он получает 2 полудействия, которые он может потратить только на психосилы без типа «Атака». Если псайкера застали Врасплох, этот Талант не работает.

Psychic Precision /Психическая Точность

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: PR 4

Псайкер научился направлять свои силы, используя комбинацию всех своих чувств, а не только чутья Варпа. При манифестации стрелковых психосил, псайкер может выбрать уменьшить эPR силы на 2, взамен получив возможность выбрать часть тела, по которой попадает сила. Психосилы, которые наносят множественные попадания, позволяют выбирать разную цель для каждого попадания.

Sacrifice /Жертва

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: PR 1

Из последнего вздоха ритуальной жертвы псайкер может извлечь силу ее души и скормить ее пламени своей психической мощи. Он может использовать Путь Силы «Жертва».

Warp Conduit /Проводник Варпа

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: W 50, PR 1, Strong Minded

Мощь разума персонажа позволяет ему направлять огромные потоки чистой энергии Варпа. Творя психосилу в Усиленном режиме, он может потратить Очко Бесчестия, чтобы добавить +1d5 к эPR для расчета окончательных эффектов психосилы (но не бонуса на манифестацию). Использование такого большого количества энергий Варпа очень опасно – персонаж получает +30 на Феномен, когда он использует этот Талант.

Warp Whisper /Варповый Шепот

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: P 50, PR 4, Warp Sense

Осторожно зачерпывая Варп сквозь Пелену, псайкер скрывает свою манифестацию от чувств других одаренных. Он может уменьшить эPR психосилы на X, чтобы наложить штраф –10×X на тесты Пси-Чутья, чтобы засечь ее. Если он использует этот Талант в Безопасном режиме, успешные тесты на засекание силы должны быть переброшены.

Aegis of Will /Эгида Воли

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: W 50, PR 6

Силы Варпа свирепы и опасны, когда вырываются на волю, но разум могучего псайкера способен частично их сдержать. При использовании психосил, что действуют на площадь, будь то аура, психический взрыв, или психическое дыхание, псайкер может выбрать исключить до ½PR (окр.▲) целей из воздействия силы. Психическая стрельба может слегка огибать защищенные цели, что позволяет целиться в противников, линия стрельбы по которым закрыта союзником, но психосилы, что выпускают множество выстрелов за раз, вроде психических обстрелов и психических штормов, теряют при этом половину попаданий (окр.▼), которые разбиваются об защищенного союзника, не причиняя ему вреда.

Blasphemous Incantation /Богохульная Инкантация

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: I 30, Schol.Lore (Occult)+0

Используя ритуальные напевы и словесные формулы, персонаж может воздействовать на Варп, так же, как одаренные богами Псайкеры, или усиливать свои манифестации, если он владеет даром. Он может использовать Путь Силы «Инкантация», а также увеличить время любого ритуала вдвое, чтобы бросать все тесты на него два раза и выбирать лучший из них.

Favoured by the Warp /Любимец Варпа

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: W 50, PR 3

Персонаж сумел привлечь хорошее расположение определенных духов по ту сторону Завесы и получил за это толику защиты от гнева Эмпиреев. Он бросает два кубика на Феномены (но не Прорывы) и может выбрать любой из них.

Innumerations /Исчисления

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: W 50, Logic, Forbidden Lore (Warp)+10

Персонаж изучил техники упорядочивания собственного разума. Когда он манифестирует психосилу и она вызывает Феномен, сразу после психотеста, но до бросков на Феномен и эффекты психосилы, псайкер может уменьшить эPR силы на 3, чтобы получить модификатор –½ W (окр.▼) на бросок Феноменов.

Psy Rating /Пси-Рейтинг

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: PR 0

Тренировкой воли и разума, или пактами с Разрушительными Силами, персонаж развивает свою психическую силу на новый уровень. Он может брать этот Талант множество раз и за каждое взятие этого Таланта персонаж получает +1 PR. Он может развивать свой PR до максимума в W.b + Cor.b. (персонажи не-Хаоситы – только до W.b).

Psychic Resurgence /Психическое Возрождение

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: W60, PR 6

Мощным усилием воли псайкер может на время сбросить давление поддерживаемых сил, вливая всю мощь в свои манифестации. Он может потратить Очко Бесчестия, чтобы до начала своего следующего Хода игнорировать штрафы к тPR от поддержания психосил.

Warp Lock /Варп-Замок

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: W 50, PR 3, Strong Minded

Персонаж обучен быстро отсекать свой разум от Варпа в попытке избежать его пагубного влияния. Один раз в час он может игнорировать выпавший ему Феномен или Прорыв. Однако столь быстрый рывок прочь из Варпа очень опасен для разума. Персонаж получает 1d5 непоглощаемого E Dmg в голову, все поддерживаемые им психосилы развеиваются и до начала своего следующего Хода он теряет Трейт Psyker и не может манифестировать психосилы.

Персонаж может использовать этот Талант, чтобы на краткое время подавить свой психический потенциал в более контролируемом формате. Он использует этот Талант в начале своего Хода и не получает урона, но в остальном эффект аналогичен «аварийному» использованию Варп-Замка. Это все еще крайне выматывающее действие и этим образом Варп-Замок можно использовать не более W.b раз в час.

Wound In Reality /Рана в Реальности

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: W 50, PR 7, Cor 50

Используя сгущение эмпирейных энергий, вызванное перекрещением варп-потоков разных психосил, персонаж может открыть миниатюрный разлом в реальности внутри своей испорченной души и использовать его, как источник силы для своих манифестаций. Когда он тратит как минимум 3 PR на поддержание психосил, персонаж может выбрать не тратить тPR на поддержание новых манифестаций, ограничиваясь изначальными тремя. За каждую «бесплатно» поддерживаемую психосилу все псайкеры в Cor.b×2м от персонажа (включая его самого) получают +10 на Феномены, а демоны в этом радиусе получают +10 на тесты Нестабильности. Псайкер может поддерживать не более Cor.b «бесплатных» психосил.

ПСИ-СТОЙКОСТЬ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Divine Protection	1	N	For.Lore (Heresy)+10	10% шанс игнорировать любой Варп-эффект
Don't Trust Your Eyes	1	U	For.Lore (Psykers)+10	Awareness–10, чтобы распознать иллюзию
Forsaken	1	U	Cor 60	Стойкость к психосилам, слабость к демонам
Orthoproxy	1	U		+20 против контроля разума и допроса
Neural Triggers	2	U		Оглушение вместо психического принуждения
Sixth Sense	2	U	Awareness+30	1 ОБ, чтобы избегать от незримой атаки
Strong Minded	2	T	W 30, Resistance (Psy)	Переброс тестов против контроля разума
Bastion of Iron Will	3	T	W 40, PR 3, Strong Minded	+PR×5 на встречные тесты против психосил
Shield of Contempt	3	K	W 40, Frenzy, Hatred (Psykers)	1 ОБ чтобы аннулировать психосилы
Solipsism	3	S	W 40, F 40	Переброс тестов против психосил

Divine Protection /Божественная Защита

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: Forbidden Lore (Heresy)+10

Могучая сущность по ту сторону Завесы заинтересовалась чемпионом и наделает его толикой защиты от сил Варпа. Раз в Раунд, когда он получает эффект психосилы, демонического дара, варп-оружия, выжигания души, или еще какой-то эффект, полагающийся на Варп, персонаж может бросить 1d10 и на 10 игнорирует этот эффект – это не развеивает поддерживаемую психосилу или, например, прекращает атаку одержимостью, а просто позволяет персонажу на 1 Раунд игнорировать их эффекты.

Персонажи не-Хаоситы меняют требования Таланта на соотвествующие Знания для их потусторонних покровителей (если у них таковые есть).

Don't Trust Your Eyes /Не Верь Глазам Своим

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Forbidden Lore (Psykers)+10

Персонаж хорошо знаком с трюками псайкеров по подмене чувств и способен распознавать иллюзии по несовершенствам в их строении. Когда он подвергается психосиле, что изменяет его восприятие, ГМ должен втайне от персонажа пройти за него тест Awareness–10 – при Успехе персонаж узнаёт, что из его ощущений изменено, но не получает способности видеть сквозь иллюзии и морок. Если психосила скрывает что-то от его чувств, Успех на тесте дает ему знать что что-то от него скрывают и общее ощущение направления и расстояния до скрываемого – достаточно для широкой очереди со штрафом –30, но не для более меткой атаки.

Forsaken /Отверженный

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Cor 60

Порченная душа персонажа отвращает психические атаки, но открыта перед влиянием демонов. Связанные и несвязанные псайкеры получают штраф –10 на тесты психосил, что действуют только на этого персонажа, но сам персонаж получает штраф –10 на встречные тесты против психосил демонических псайкеров и атак одержимости.

Orthoproxy /Ортопрокси

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Часть мозга персонажа была модифицирована хирургически, что позволяет ему обходить некоторые схемы естественных реакций, которым подвластные более «полные» персонажи. Персонаж получает +20 на тесты сопротивления контрою разума и допросу.

Neural Triggers /Нейральные Триггеры

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Продвинутая гипноиндоктринация внедряет в сознание персонажа серию триггеров, отключающих моторные функции при подчинении его разума. Когда он вынужден действовать против своей воли, будь это из-за контроля разума, тела или его бионики, внушения чуждых эмоций, паразитического контроля или демонической одержимости, персонаж может вместо этого парализовать себя на 1 Раунд (становясь Беспомощным).

Sixth Sense /Шестое Чувство

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Awareness+30

Что-то в подсознании персонажа порой подсказывает ему о незримой опасности за долю секунды до нее. Когда он получает попадание с типом Незримое, он может потратить Очко Бесчестия, чтобы Избежать от него как обычно и до начала своего следующего Хода сохранить способность Избегать от незримых атак.

Strong Minded /Непреклонный

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: W 30, Resistance (Psy)

Разум персонажа подобен крепости, защищенной от психических атак. Он может перебрасывать встречные тесты против психосил, влияющих на его разум.

Bastion of Iron Will /Бастион Железной Воли

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: W 40, PR 3, Strong Minded

За годы практики и тренировок, чистая сила воли Псайкера и его психическая фокусировка стали единым целым, так что их соединенное использование в защите от чужих манифестаций стало его второй природой. Он получает +тPR×5 на любые встречные тесты против психосил.

Shield of Contempt /Щит Отвращения

Уровень: 3, Бог: Кхорн

Требования: W 40, Frenzy, Hatred (Psykers)

Ненависть придает персонажу сил перед опасностями Варпа и он может одной лишь силой воли сбросить с себя влияние презренного колдуна. Он может потратить 1 ОБ и 5 минут, чтобы пройти небольшой ритуал, раздувающий его ненависть к псайкерам. От этого момента и пока он не решит прекратить ритуал, потеряет сознание или уснет, он **обязан** каждый раз, когда на него нацелена психосила (не важно, полезная или вредоносная), пройти тест на W+0. В случае Успеха он полностью игнорирует эффекты психосилы, а псайкер должен пройти тест на W+0 или развеять эту силу. При Провале он впадает в Ярость сразу же после того, как эффект силы применился на нем (если сила не произвела никакого эффекта по другим причинам, ничего не происходит). Этот тест проходится до встречных тестов и должен проводиться, даже если персонаж не знает о том, что на нем применяют психосилу. Щит работает только против психосил, что воздействуют на персонажа прямой силой Варпа, так что он бесполезен против, Непрямых психосил.

Solipsism /Солипсизм

Уровень: 3, Бог: Слаанеш

Требования: W 40, F 40

Вера персонажа в собственную важность и величие столь велика, что влияет на потоки Варпа по ту сторону Барьера, усложняя чужое влияние на него. Персонаж может перебрасывать все встречные тесты против психосил (кроме непрямых), одержимости или выжигания души. Когда персонаж проигрывает социальное взаимодействие (кроме обмана) или переживает какое-то унижение, этот Талант перестает работать, пока он не победит в социальном взаимодействии (кроме обмана), сделает что-то впечатляющее, или до конца боя или сцены – что раньше.

ОККУЛЬТИСТ:

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Glorious Purpose	1	K	Inf 30	Inf вместо W для подчинения демон. оружия
Erudite-Infernal	1	T	For.Lore (Daemons)+10	Нет штрафов за незнание демона
Instructor	1	U	F 40	Ниже требование к ассистентам для ритуала
Brainwashing	2	T	Interrogate+20	Жертва или ассистент против их воли
Divine Mask	2	T	For.Lore (Heresy)+20	Ложное покровительство Бога для ритуалов
Dominator	2	U	W 50	Бросок на Демоническое Владычество 2 раза
Rite Puzzler	2	T	I 60	–1 Редкость записей и кража ритуалов по следам
Scapegoat	2	T	For.Lore (Warp)+10	Перенести цену ритуала на жертву
Fallbacks	3	T	Logic+30	Запасные или жертвенные ассистенты
Warprod	3	T	For.Lore (Warp)+20	Бросает цену ритуала 2 раза и выбирает 1

Glorious Purpose /Славное Назначение

Уровень: 1, Бог: Кхорн

Требования: Inf 30

Персонаж использует свою славу и внимание Богов, чтобы подчинить демона в оружии. При использовании демонического оружия он может использовать свой Inf вместо W или F для всех тестов против демона.

Erudite-Infernal /Эрудит-Инфернал

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: Forbidden Lore (Daemons)+10

Обширные знания персонажа о демонах позволяют ему понимать любого из Нерожденных, даже если он ничего о нем раньше не знал. Персонаж игнорирует штрафы за недостаточные знания о призываемом или покоряемом демоне в модификаторах Призыва.

Instructor /Инструктор

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: F 40

Тщательно объясняя каждую деталь и ее символизм, и проводя детальные репетиции, персонаж может использовать даже непосвященных ассистентов в своих ритуалах. Он может потратить 8 часов на подготовку к ритуалу, чтобы снизить требования к ассистентам на 1 уровень прокачки нужных Навыков, убирая требование в навыках на +0. Эта подготовка требуется каждый раз, даже если те же ассистенты проходили ее для того же ритуала раньше.

Brainwashing /Промывка Мозгов

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: Interrogate+20

Угрозами, индоктринацией и пытками персонаж может на время сломать психику жертвы, заставив ее добровольно соучаствовать в ритуалах, даже если те ведут к ее смерти и жертвовании ее душой. Потратив смену работы и проведя тест Interrogate+0 vs W+0 против жертвы, персонаж может заставить ее поучаствовать в одном ритуале, будь этот как жертва, или как ассистент (обычно тоже приносимый в жертву).

Divine Mask /Божественная Маска

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: Forbidden Lore (Heresy)+20

Ритуальными узорами на своей коже и инкантациями, оккультист может скрыть и изменить сияние порчи в своей душе, выдавая себя за последователя одного из Богов. Он может потратить 15 минут и Очко Бесчестия, чтобы на Cor.b часов, или пока он не решит прекратить эффект, считаться имеющим покровительство одного из Богов в расчете ритуалов и демонического владычества, но если он пытается выдать себя за слугу враждебного ему Бога, при Успехе или Провале ритуала он получает +1d5 Порчи (от провала).

Dominator /Покоритель

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: W 50

Могучая воля персонажа подавляет духи демонов, сметя их сопротивление. Он бросает на Демоническое Владычество два раза, выбирая лучший результат.

Rite Puzzler /Разгадыватель Ритуалов

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: I 50

Из пары обрывков свитка и истории из третьих рук о проведении ритуала персонаж может разработать его методику. Он может добывать ритуалы, требующие Записи, как если бы их Редкость была на 1 ниже. Попав на место проведения ритуала, где остались его физические следы (ритуальные круги, трупы жертв и т.д.), он может пройти тест I–20, чтобы выучить этот Ритуал сам (I+0, если персонаж сам присутствовал на ритуале).

Scapegoat /Козел Отпущения

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: Forbidden Lore (Warp)+10

Оккультист знает, как перенести гнев Варпа и цену, что он просит за ритуалы, на специально подготовленную жертву. Он может потратить смену работы, чтобы ритуально подготовить другое разумное существо для определенного ритуала, чтобы при Успехе цена или цена ошибки, что применялись бы к самому ритуалисту, применялись к этой жертве. По решению ГМа более сложные ритуалы могут требовать специфических жертв – чем могущественнее ритуал, тем сложнее требования.

Fallbacks /Запасные Планы

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: Logic+30

Планируя ритуал, персонаж предусматривает мириады возможных проблем и пути их преодоления. Он может вовлечь в ритуал до ½ I.b дополнительных ассистентов, которые не дают бонуса на тесты ритуала. Если какой-то из основных ассистентов выбывает из строя, запасной может его заменить. Если ритуал проваливается, будь-то из-за срыва от внешних факторов, или из-за провал на броске закрепления ритуала, главный ритуалист может убить одного из запасных ассистентов и проигнорировать срыв или провести тест на ритуал еще раз уже в следующий Ход. (это не считается как переброс).

Warprod /Варпоотвод

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: Forbidden Lore (Warp)+20

Оккультист умеет более безопасно направлять остаточные энергии Варпа после ритуала. Он делает все броски на цену ритуала и цену ошибки 2 раза, выбирая один из них. Если он ассистирует в ритуале, главный ритуалист не может переносить цену ритуала или цену провала на него, без согласия самого персонажа.

МЕХАНИКУМ:

Все Таланты в этой группе требуют Трейта Mechanicum Implants

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Binary Dominion	1	U	Logic, T.Use+10	Командовать машинами через Tech-Use
Calculus Logi	1	U	Logic+10	Переброс Logic, быстрый подсчет
Cyber-Mantle Calibration	1	U		+1 мехадендрит
Factor	1	U	F 35, Logic, Charm	Logic vs Scrutiny для бонусов в общении
Steel Ratio	1	U		+I.b к максимуму прокачки Ран
Blessing of Steel	2	U	Trade (W.smith/A.rer)	Улучшить оружие или броню на один бой
Cybernetic Excellence	2	U	I 40	+1 рука
Electroepithany	2	U	P 40, T.Use+10	Электрические чувства
Flesh is Weak	2	U	Machine	+1 Machine
Hecatoncheires	2	U	Mechadendrite Use (Utility)	–30 мин к смене за каждый мехадендрит
Jury Rigging	2	U	T.Use+10	Быстрый ремонт ценой потери качества
Mechadendrite Use[1]	2	U		Навыки использования мехадендрита
Power Cache	2	U	T.Use+20	+I.b зарядов Катушки Потенции
Cybernetic Rebirth	3	U	Mastery (Tech-Use)	Получить Трейт Machine (2)
Electrovigour	3	U	T 45	Переброс тестов T на питание техночудес
Fabricator	3	U	Mastery (T.Use/ W.smith/A.rer)	Удваивает бонусы на крафт от инструментов
Fleshmetal	3	U	Cor 50, Machine	Может лечиться, получает регенерацию
Locum	3	U	I 50, T.Use+30	Удваивает скорость работы в личной кузне
Master Engineseer	3	U	T.Use+20	1 ОБ за автоуспех на ремонт или улучшение
Shield of Kelbor	3	U	I 50, Cor 50	T+0 чтобы уменьшить эффект Haywire
Writhing Warrior	3	U	WS 40, BS 40, I 45	Атаковать всеми мехадендритами сразу

1 – специализированный Талант

Binary Dominion /Бинарное Владычество

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Logic, Tech-Use+10

Персонаж освоил бинарные катехизисы командования, позволяющие наполнять духи машин рвением к бою. Он может использовать Tech-Use вместо Command в тестах командования сервиторами и роботами. Если у него есть механические Миньоны, они получают +10 Лояльности.

Calculus Logi /Калькулюс Логи

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Logic +10

Логические анализаторы дают персонажу доступ к машинному уровню скоростного вычисления. Он может перебрасывать тесты на Logic, способен невероятно быстро подсчитывать вещи в его поле зрения и может проводить сложные математические вычисления в уме.

Cyber-Mantle Calibration /Калибровка Кибер-Мантии

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Персонаж активно модифицирует и настраивает свою кибер-мантию, увеличивая количество и качество соединений. Персонаж увеличивает максимум своих мехадендритов на 1. Этот Талант можно брать до I.b раз.

Factor /Фактор

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: F 35, Logic, Charm

Персонаж использует свои эвристические цепи для анализа поведения других и улучшения социальных манипуляций. Он может пройти тест на Logic(I)+0 vs Scrutiny(P)+0 против своего собеседника, чтобы получить +5 за каждый Успех на социальные взаимодействия с ним. Он может пытаться анализировать каждого собеседника только один раз за сцену.

Steel Ratio /Стальное Сечение

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Намеренной кибернетической модификацией персонаж переступает границы стойкости человеческого тела. Он увеличивает максимальное количество изучения Таланта Sound Constitution на I.b.

Blessing of Steel /Благословение Стали

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Trade (Weaponsmith или Armourer)

Благословением Машинного Бога и ритуальным обслуживанием персонаж наполняет дух оружия или брони новой силой. Потратив 5 минут на ритуал, он может благословить оружие или набор брони, увеличив их Качество на 1 до конца следующего боя. Персонаж может благословлять только один предмет одновременно и при благословлении второго первый теряет бонус к Качеству.

Cybernetic Excellence /Кибернетическое Превосходство

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: I 40

Нервная система персонажа модифицирована, чтобы расширить пределы естественной моторики, позволяя ему органично управлять дополнительной конечностью. Он может установить дополнительную бионическую руку на свое тело, получая Трейт Multiple Arms (+1). Этот Талант можно брать до I.b/2.(окр.▼)+1 раз.

Electroepithany /Электропрозрение

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: P 40, Tech-Use+10

Персонаж раскрывает свои сенсоры для величия мотивирующей силы, видя мир в сиянии магнитных и электрических полей. Он может за свободное действие отключить свое обычно зрение, получив взамен Трейт Unnatural Senses (P). Персонаж может перейти обратно на обычное зрение в любой момент в свой Ход.

Flesh is Weak /Плоть Слаба

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Трейт Machine

Персонаж рьяно очищает свое механическое тело от несовершенств плоти, постоянно находя новые способы укрепить его. Он увеличивает численный показатель Трейта Machine на 1. Этот Талант можно брать до ½I.b. (окр.▲) раз.

Hecatoncheires /Гекатохнейр

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Mechadendrite Use (Utility)

Дополнительные конечности персонажа работают в унисон, в элегантном вальсе созидания. Когда персонаж занимается работой, что занимает целую смену, он может уменьшить время смены со стандартных 8 часов на 30 минут за каждый утилитарный мехадендрит или дополнительную руку, что он имеет, до минимума в 2 часа.

Jury Rigging /На Честном Слове

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Tech-Use+10

Персонаж способен быстро починить почти что угодно, мгновенно определив источник проблемы и наскоро исправив ее самым простым доступным способом. Он может починить поломку, обычно требующую до ½ смены работы для ремонта, всего лишь за одно полное действие, но при этом он уменьшает Качество предмета или машины на 1. Если тест на использование этого устройства вызвал критический провал, оно сразу же ломается, возможно даже хуже, чем до ремонта. Полноценный длительный ремонт устройства снимает все штрафы от этого Таланта.

Mechadendrite Use /Использование Мехадендритов

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Нет
Специализации: Weapon, Utility

Персонаж получил соответствующее обучение, посвящение и гипнонаставление по использованию конкретного типа мехадендритов.

Power Cache /Силовой Заряд

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Tech-Use+20

Тщательной настройкой и оптимизацией персонаж расширил возможности своих энергетических банков в хранении заряда. Он увеличивает максимальный заряд катушки потенции на I.b.

Cybernetic Rebirth /Кибернетическое Перерождение

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Mastery (Tech-Use)

Деталь за деталью, персонаж заменил большую часть своей ненадежной плоти верной сталью, став больше машиной, чем человеком. Он получает Трейт Machine(2).

Electrovigour /Электрорвение

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: T 45

Персонаж чувствует биение мотивирующей силы в своих имплантах столь же естественно, как простые люди свое дыхание, и способен контролировать его ритм для более сбалансированного и экономного расходования своих сил. Он может перебрасывать проваленные тесты T, вызванные его собственными техночудесами.

Fabricator /Фабрикатор

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Mastery (Tech-Use или Weaponsmith или Armourer)

Как истинный мастер-кузнец, персонаж разбирается в инструментах своего ремесла на практически сверхъестественном уровне. Он удваивает бонусы от инструментов на тесты создания, модификации и ремонта предметов.

Fleshmetal /Плотеметалл

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Cor 50, Трейт Machine

Искаженное Варпом тело персонажа частично трансмутирует в металлическую плоть, соединяющую силы машины и живого существа, но лишенную слабостей обоих. Несмотря на наличие Трейта Machine, персонаж может лечиться как органическое существо и получать эффекты от психосил Биомантии, есть еду (хотя он не нуждается в ней для пропитания) и использовать лекарства и наркотики. Когда эффект Haywire должен Оглушить или Парализовать персонажа, он вместо этого только теряет одно полудействие в своей следующий Ход. Как побочный эффект, оружие со свойством Sanctified игнорирует AP, которые персонаж получил от Трейта Machine.

Locum /Локум

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: I 50, Tech-Use+30

Личная кузница является продолжением тела и воли персонажа. Занимаясь созданием, модификацией или ремонтом предметов в кузнице, которой он владеет лично, и в которой он проработал как минимум один месяц, персонаж может за одну смену сделать двойную работу, сделав два теста на проверку крафта, и сложив их Успехи. В дополнение, он может перебрасывать все тесты на Командование, Ритуалы, и Awareness, что он проводит в своей личной кузнице.

Master Engineseer /Мастер-Технопровидец

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Tech-Use+20

Лишь самые почтенные служители Бога-Машины могут помериться с персонажем своими познаниями о механизмах и их духах. Он получает бонус +10 к Tech-Use на ремонт, модификацию и создание предметов. Персонаж может потратить Очко Бесчестия чтобы автоматически преуспеть в расширенном тесте Tech-Use на ремонт, модификацию и создание предметов, получая I.b Успехов за каждую смену работы (если он сделает перерыв больше 1 суток между сменами, этот эффект теряется и он должен проходить тесты на крафт как обычно). Кроме того, персонаж способен чинить механизмы вообще без запчастей под рукой, заставляя их работать в полную силу – хотя по их внешнему виду будет заметно, что их чинили без нужных ресурсов.

Shield of Kelbor /Щит Кельбора

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: I 50, Tech-Use+30

Энергии Варпа струятся по электроцепям в теле персонажа параллельно электричеству, обволакивая каждый провод оболочкой противоестественной энергии и защищая их от ужасных опасностей электромагнитных импульсов, что держат в страхе заблудших Механикус Империума. Когда персонаж подпадает под воздействие Haywire, он может пройти тест на T+0, чтобы уменьшить его эффект на себя и свое снаряжение на количество Успехов. Этот Талант не действует в Раунд, когда персонаж получил попадание оружием со свойством Sanctified, даже если оно не нанесло никакого урона.

Writhing Warrior /Извивающийся Воин

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: WS 40, BS 40, I 45

Многочисленные мехадендриты персонажа работают в бою как единое целое, создавая извивающееся облако псевдо-хаотично кружащихся лезвий, орудий и инструментов. Раз в Ход он может потратить одну Реакцию, чтобы совершить дополнительную атаку всеми мехадендритами, а не только одним как обычно.

Альтернативно, он может потратить одну Реакцию, но не совершать атак мехадендритами, а вместо этого наложить штраф –3 за каждый оружейный или имеющий оружие мехадендрит на все тесты WS против него (в том числе встречные тесты от действий вроде Финт или Обезоружить) до начала его следующего Хода.

ТЕХНОЧУДЕСА:

Все Таланты в этой группе требуют Трейта Mechanicum Implants

Талант	Ур	Бог	Требования	Описание
Electrovespers	1	U	Medicae	Тратить заряд катушки потенции вместо сна
Feedback Screech	1	U		Заглушить все звуки механическим воплем
Ferric Summon	1	U	Ferric Lure Implant	Притягивать металлические предметы
Fulgurite Core	1	U	Luminen Capacitors	Поглощение E(El) Dmg за реакцию
Luminen Shock	1	U	Luminen Capacitors	Удар током в рукопашной
Maglev Transcendence	1	U	Maglev Coils	Медленно парить на магнитном поле
Maglev Seraph	1	U	T 40, Maglev Transcendence	Длительное магнитное парение ценой SPD
Noospheric Scan	1	U	T.Use+10	Засекать чужие техно-чудеса
Binary Curse	2	U	Trade (Weap. / Arm.-Smith)	Заклинить оружие противника
Ferric Chains	2	U	I 40, T.Use+10 Ferric Summon	Притягивать два предмета друг к другу
Flare Shield	2	U	Ferric Summon Luminen Shock	Электромагнитный щит
Logis Routine	2	U	Logic+10	1 реакция ради +10 на физические действия
Luminen Blast	2	U	I 40, T.Use+10 Luminen Shock	Выстрел молнией
Luminen Duality	2	U	Luminen Blast, Maglev Grace	Молнии с двух рук, с тонким управлением
Maglev Grace	2	U	I 40, T.Use+10 Maglev Transc.	Быстрое парение на магнитном поле
Noospheric Parry	2	U	T.Use+20, Noospheric Scan	Блокировать чужие техно-чудеса
Rite of Dread	2	U	Feedback Screech	Инфразвуковой усилитель страха
Scrapcode Injection	2	U	Cor 30, T.Use+20	Испортить устройство
Vox Seal	2	U	T.Use+20	Глушить вокс-связь
Ferric Commandment	3	U	I 50, T.Use+20 Ferric Chains	Точный магнитокинез
Ferric Sanctuary	3	U	I 50, T.Use+20 Ferric Chains	Поле магнитного отталкивания
Flare Chapel	3	U	I 50, T.Use+20 Flare Shield	Расширенный электро-магнитный щит
Flare Retribution	3	U	I 50, T.Use+20 Flare Shield	Щит стреляет лазером при срабатывании
Flare Vestments	3	U	I 50, T.Use+20 Flare Shield	Улучшенный электро-магнитный щит
Luminen Drain	3	U	I 50, T.Use+20 Luminen Shock	Вытягивать силы из врагов люминен шоком
Luminen Pila	3	U	I 50, T.Use+20 Luminen Blast	Шаровая молния
Maglev Ascension	3	U	I 50, T.Use+20 Maglev Grace	Полноценный полет на магнитном поле
Maglev Chariot	3	U	Ferric Chains Maglev Grace	Магнитное парение с пассажирами
Noospheric Dominion	3	U	W 40 T.Use+20, Noospheric Parry	Взламывать сервиторов и других Механикум
Rite of Silent Renunciation	3	U	Rite of Dread	Инфразвук вызывает слабость
Scrapcode Confession	3	U	Cor 50,Scrap-code Injection	Восстановить устройство верным персонажу
Vox Omniscience	3	U	P 45, T.Use+20	Подслушивать всю вокс связь сразу

Electrovespers /Электровечерняя

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Персонаж может точечно разрядить заряд своих конденсаторов в мозг и мышцы, стирая усталость электростимуляцией. Он может потратить два заряда катушки потенции и пройти тест на Medicae+20, чтобы убрать необходимость во сне на 1 сутки.

Feedback Screech /Кольцевой Визг

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Респираторный блок персонажа способен издавать пронзительный механический визг, заглушающий все звуки вокруг. Активация визга является свободным действием, и после активации все персонажи в пределах слышимости не могут общаться устно, если только они не носят закрытые шлемы со звукоизоляцией и интегрированным воксом.

Ferric Summon /Феррический Призыв

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Ferric Lure Implant

Используя свои импланты феррического притяжения, персонаж формирует магнитный туннель. Если персонаж имеет свободную руку, он может использовать следующее действие:

Действие: Полудействие

Тип: Атака, Физическое, Ментальное, Незримое

Персонаж выбирает металлический (или хотя бы наполовину металлический) предмет весом до I.b×10 кг на расстоянии не более 40м. Этот предмет с силой притягивается и влетает ему в руку. Если этот предмет держит в руках противник, персонаж проводит против него встречный тест на I+0 vs S+0.

Fulgurite Core /Фульгуритовое Ядро

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Вторичные цепи питания персонажа замыкаются на его катушку потенции. Когда он получает попадание, наносящее E(El) Dmg, персонаж может потратить Реакцию, чтобы нивелировать весь урон и все эффекты попадания и восстановить один заряд катушки потенции.

Luminen Shock /Люминен Шок

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Luminen Capacitors

Персонаж выпускает заряд люминен-накопителей наружу, поражая электричеством всех, кого он касается. Один раз в Раунд, даже вне своего Хода, он может использовать следующее действие:

Действие: Свободное действие

Тип: Реакция, Физическое, Ментальное

Все, кого персонаж касается конечностями или электропроводящим оружием (или кто касается персонажа электропроводящим оружием), получают **1d10+I.b E(El) Dmg, Pen 2, Shocking**. После применения этого Таланта персонаж должен пройти тест на T+0, или получить 1 Усталости.

Maglev Transcendence /Маглев Просветление

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Maglev Coils

Персонаж использует свои маглев катушки, чтобы нивелировать свой вес и парить на небольшой высоте. Один раз в Раунд, даже вне своего Хода, он может использовать следующее действие:

Действие: Свободное действие

Тип: Реакция, Физическое, Ментальное

До конца своего следующего Хода персонаж получает Трейт Hoverer (I.b). Если он использует это действие 5 Раундов подряд, он должен пройти тест на T+0, или получить 1 Усталости, повторяя этот тест каждые 5 Раундов, если он продолжает поддерживать действие Таланта.

Maglev Seraph /Маглев Серафим

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: T 40, Maglev Transcendence

Персонаж умеет использовать свои маглев катушки в более щадящем режиме. Он может уменьшить скорость магнитного парения или полета на 2 в течении всех 5 Ходов до теста, чтобы автоматически проходить тесты T на питание Маглев Талантов.

Noospheric Scan /Ноосферное Сканирование

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Tech-Use+10

Используя ноосферное подключение, персонаж может засекать незримые чудеса других Механикум. Каждый раз, когда в радиусе I м от него происходит активация Таланта Техночудес, персонаж может за свободное действие пройти тест на Tech-Use+0, чтобы засечь его.

Binary Curse /Бинарное Проклятье

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Trade (Weaponsmith или Armorsmith)

Персонаж проклинает снаряжение противника, подавляя его машинный дух. Он может использовать следующее действие:

Действие: Полудействие

Тип: Атака, Ментальное, Незримое

Персонаж выбирает высокотехнологичное снаряжение (лаз, болт, мельта, плазма, шоковое, цепное, силовое, силовая броня) не далее I м и делает тест на Tech-Use –20. При Успехе, стрелковое оружие Заклинивает, Рукопашное – становится примитивным оружием того же вида, на ½I.b (окр.▲) Раундов, а силовая броня отключается на то же время.

Ferric Chains /Феррические Цепи

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Ferric Lure Implant

Используя свои импланты феррического притяжения, персонаж формирует мощную магнитную связь между двумя объектами. Если персонаж имеет две свободные руки, он может использовать следующее действие:

Действие: Полудействие

Тип: Атака, Физическое, Ментальное, Незримое

Персонаж выбирает два металлических (или хотя бы наполовину металлических) предмета весом до I.b×50 кг на расстоянии не более 40м от него и друг от друга. Эти предметы с силой притягиваются друг к другу. Более легкий или хуже закрепленный предмет (по решению ГМа) «падает» на второй. Если этот Талант применен на другом персонаже (или его металлической броне), он может попытаться зацепиться за точку опоры, если такая у него есть, пройдя тест на S+0 vs I+0, и в случае провала получает 1d10+I.b I(Cr) Dmg (от падения, если он упал на другого персонажа или предмет, или обычный ударный урон, если второй предмет упал на него). После применения этого Таланта персонаж должен пройти тест на T+0, или получить 1 Усталости.

Flare Shield /Вспышковый Щит

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Ferric Summon, Luminen Shock

Комбинируя магнитные и электрические поля, генерируемые его имплантами, персонаж формирует вокруг себя защитное поле. Потратив полудействие и пройдя тест на Tech-Use+0, персонаж может получить не перегружающийся силовой щит-купол 1-½I (окр.▲). В отличие от обычных щитов, при каждом попадании персонаж выбирает, применять щит против него или нет после броска на урон, но каждый раз, когда щит успешно отражает атаку, он должен пройти тест на T+0 или получить 1 Усталости. Щит держится до тех пор, пока персонаж сам его не снимет, или пока он не будет Оглушен, потеряет сознание или заснет.

Logis Routine /Логис Рутина

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Logic+10

Используя свои логические анализаторы, персонаж может просчитать точные последствия своих действий. Потратив одну Реакцию, он получает +10 на все Физические действия до начала своего следующего Хода.

Luminen Blast /Люминен Взрыв

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Luminen Shock

Персонаж разряжает люминен-накопители, запуская молнию с кончиков пальцев. Он может использовать следующее действие:

Действие: Полудействие

Тип: Атака, Физическое, Ментальное

Персонаж выбирает цель на расстоянии до I м и проходит тест на Tech-Use+0. При Успеха цель получает попадание **1d10+I.b E(El) Dmg, Pen 2, Shocking**. Для успешного Уклонения от этой атаки цель должна набрать не меньше Успехов, чем персонаж на тесте Tech-Use. После этой атаки персонаж должен пройти тест на T+0, или получить 1 Усталости.

Luminen Duality /Люминен Двойственность

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Luminen Blast, Maglev Grace

Персонаж использует магнитные поля маглев катушек, чтобы разделять и искривлять электрические потоки люминен имплантов. Он может делать две атаки Люминен Талантом как одно действие, хотя стрельба с двух рук требует Таланта Two Weapon Wielder (Ranged), а двойная активация Люминен Шока требует две независимые точки контакта, либо от двойной рукопашной атаки персонажа, либо от двойной атаки по персонажу. Он также может выбрать получить штраф –20 на тест Tech-Use на активацию Люминен Таланта, чтобы исказить канал молнии или траекторию шаровой молнии, в результате чего они смогут огибать препятствия и игнорировать укрытия.

Maglev Grace /Маглев Грация

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: I 40, T.Use+10, Maglev Transcendence

Персонаж использует свои маглев катушки, чтобы стремительно парить на магнитных полях. Один раз в Раунд, даже вне своего Хода, он может использовать следующее действие:

Действие: Свободное действие

Тип: Реакция, Физическое, Ментальное

До конца своего следующего Хода персонаж получает Трейт Hoverer (I.b×2). Если он использует это действие 5 Раундов подряд, он должен пройти тест на T+0, или получить 1 Усталости, повторяя этот тест каждые 5 Раундов, если он продолжает поддерживать действие Таланта.

Noospheric Parry /Ноосферное Парирование

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Tech-Use+20, Noospheric Scan

Персонаж проникает в потоки данных вражеского техножреца и сбивает его рутины для активации техночудес. Он может использовать следующее действие:

Действие: Реакция

Тип: Ментальное, Реакция, Избегание

Персонаж должен засечь активацию вражеского техночуда Талантом Noospheric Scan, чтобы совершать это действие. Персонаж и цель проходят тест на Tech-Use+0 vs Tech-Use+0, и в случае Успеха персонажа техночудо цели не выдает никакого позитивного эффекта (но все равно требует обычную цену, вроде теста на T или Усталости).

Rite of Dread /Обряд Ужаса

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Feedback Screech

Респираторный блок персонажа способен воспроизводить мощный инфразвуковой напев, неслышимый для смертных без имплантов Механикум, но вызывающий у них острое чувство тревоги, неуверенности, и вины. Активация обряда является свободным действием и после активации все персонажи в пределах слышимости, кроме тех, что имеют импланты Механикум, получают штраф –30 на все тесты W против Страха, Подавления, Паники, Interrogate, Intimidate и социальных попыток их устыдить. Ритуал длится до тех пор, пока персонаж не решит его прекратить или потеряет сознание, но пока он его поддерживает, он не способен общаться устно.

Scrapcode Injection /Инъекция Скрапкода

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Cor 30, Tech-Use+20

Искаженный код Хаоса изливается из банков данных персонажа, разрушая технологии лоялистов. При подключении к имперской машине напрямую через порты или через ноосферную связь, персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы вывести эту машину из строя. Любые попытки починить ее получают штраф – Cor.b×5 (персонажа) и за каждый Провал на попытке починить, чинящий Оглушается на 1 минуту.

Vox Seal /Вокс Печать

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Tech-Use+10

Ноосферное подключение персонажа выпускает мощный поток помех, глушащий вокс связь вокруг него. За свободное действие персонаж может заглушить всю вокс-связь в радиусе I×2м до начала своего следующего Хода. Использование этого Таланта автоматически засекается всеми персонажами с Талантом Noospheric Scan.

Ferric Commandment /Феррическая Заповедь

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: I 50, Tech-Use+20, Ferric Chains

Используя свои импланты феррического притяжения, персонаж формирует вокруг себя мантию точных магнитных полей. За полудействие персонаж может активировать этот Талант и он остается активированным, пока персонаж его не отключит или потеряет сознание. Пока этот Талант поддерживается, персонаж получает пару дополнительных магнитных «рук» (и, соответственно, Трейт Multiple Arms(+2)), с помощью которых он может совершать те же действия, что и обычными руками где угодно в пределах I м, но только с металлическими предметами. Эти «руки» имеют S, равную I персонажа, и невидимы для большинства обычных людей.

Ferric Sanctuary /Феррическое Святилище

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: I 50, Tech-Use+20, Ferric Chains

Многослойные магнитные поля расходятся от персонажа, отталкивая всех, кого он не счел достойным ступить на его землю. За полудействие персонаж может активировать этот Талант и он остается активированным, пока персонаж его не отключит или потеряет сознание. Пока этот Талант поддерживается, любая атака металлическим метательным оружием или гранатами против персонажа получает штраф, –I, а шаблоны взрывов металлических гранат, что упали на землю не далее I.b м от него автоматически смещается от персонажа, пока центр шаблона не вытолкнет из этого радиуса, или пока он не упрется в препятствие.

Любой противник, носящий металлическую броню, или имеющий многочисленную аугметику или бионику, должен пройти тест S+0 vs I+0, чтобы приблизиться к персонажу ближе, чем на I.b м., если только персонаж не решил впустить его на свою освященную землю. Если этот Талант остановил хотя бы одного противника равного или большего Размера с конца предыдущего Хода персонажа, персонаж в начале своего Хода должен пройти тест на T+0, или получить 1 Усталости.

Flare Chapel /Вспышковая Капелла

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: I 50, Tech-Use+20, Flare Shield

Персонаж может расширить свой вспышковый щит, защитив им свою паству. При сотворении вспышкового щита он может выбрать расширить его на радиус до I.b×2м., таким образом защитив всех союзников внутри щита от атак извне этого радиуса, дав им такой же силовой щит как персонажу. Если вспышковый щит сотворен с этим Талантом, персонаж должен перебрасывать успешные тесты на T от срабатывания щита.

Flare Retribution /Вспышковое Отмщение

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: I 50, Tech-Use+20, Flare Shield

Вспышковый щит персонажа накапливает поглощенную энергию и выпускает ее обратно во врагов мощным гамма-лазером. Если вспышковый щит персонажа поглотил хотя бы одно попадание с конца его предыдущего Хода, в начале своего Хода он может сделать свободный выстрел (тестом BS+10) по цели в пределах I×2м. Этот выстрел не считается Атакой, имеет тип «Незримый» и наносит **Xd10+I.b E(Ls) Dmg Pen 0**, где X – количество попаданий, поглощенных щитом.

Flare Vestments /Вспышковая Риза

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: I 50, Tech-Use+20, Flare Shield

Персонаж может укрепить свой вспышковый щит, потратив на это больше сил. При сотворении вспышкового щита он может выбрать увеличить его рейтинг с 1-½I до 1-I Если щит сотворен с этим Талантом, персонаж должен перебрасывать успешные тесты на T от срабатывания щита. При сотворении щита с Вспышковой Ризой и Вспышковой Капеллой два переброса Успехов не складываются, но чтобы бросать без переброса Успехов персонажу нужно как-то дать этому броску два переброса Провалов.

Luminen Drain /Люминен Вытягивание

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: I 50, Tech-Use+20, Luminen Shock

Персонаж научился вытягивать мотивирующую силу из своих врагов одним касанием. Если его Люминен Шок наносит противнику урон, он автоматически проходит тест на T на питание Таланта и восстанавливает 1 заряд катушки потенции, а его цель получает 1 Усталости.

Luminen Pila /Люминен Шар

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: I 50, Tech-Use+20, Luminen Blast

Персонаж формирует искрящую шаровую молнию у себя в руке. Когда он использует Люминен Взрыв, он может вместо обычной молнии призвать шаровую, наносящую **2d10+I.b E(El) Dmg, Pen 2, Shocking, Blast(I.b)**. Шаровая молния может поражать цели за пределами обычной дальности, но у нее может занять несколько Ходов, чтобы до них добраться, пролетая I м каждый Ход.

Maglev Ascension /Маглев Вознесение

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: I 50, Tech-Use+20, Maglev Grace

Персонаж использует свои маглев катушки, чтобы сформировать сияющие магнитные крылья и полноценно летать. Один раз в Раунд, даже вне своего Хода, он может использовать следующее действие:

Действие: Свободное действие

Тип: Реакция, Физическое, Ментальное

До конца своего следующего Хода персонаж получает Трейт Flyer (I.b×2). Если он использует это действие 5 Раундов подряд, он должен пройти тест на T–10, или получить 1 Усталости, повторяя этот тест каждые 5 Раундов, если он продолжает поддерживать действие Таланта.

Maglev Chariot /Маглев Колесница

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: I 50, Tech-Use+20, Maglev Grace

Магнитные поля персонажа расходятся петлями, захватывая с собой его союзников. При сотворении Магнитной Грации персонаж может выбрать захватить в нее до I.b пассажиров Размером до 2, носящих металлическую броню или имеющих множество бионики или аугметики, если они находятся не далее I.b м от него. Пассажир может пройти тест на A+30, чтобы избежать петли, и в свой Ход может за свободное действие вырваться тестом на S+30. При движении персонажа, пассажиры передвигаются вместе с ним на той же скорости, не тратя на это свои действия.

Noospheric Dominion /Ноосферное Владычество

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: W 40 Tech-Use+20, Noospheric Parry

Через ноосферное подключение персонаж запускает щупальца своего сознания в актуаторы и банки данных другого Механикум. За полудействие персонаж проходит тест на Tech-Use+0 vs Tech-Use+0 и за каждый Успех он получает контроль над одним из его имплантов на I.b раундов, или может вытащить из его памяти одно воспоминание. Контроль имплантов не занимает действий персонажа и требует только приказа: он может, например, дать мехадендриту приказ атаковать цель, или отключить респираторный блок, лишив свою жертву голоса и заставив ее задыхаться. В конце каждого своего Хода жертва может пытаться перехватить контроль обратно, проходя такой же встречный тест – в случае Провала ничего не происходит, а в случае Успеха она может вернуть контроль над одним имплантом за каждый нечетный Успех. Этот Талант действует только против персонажей с ноосферным подключением, что включает, как правило, только техножрецов, сервиторов и роботов

Rite of Silent Renunciation /Обряд Молчаливого Отречения

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Rite of Dread

Инфразвуковая песнь персонажа может настраиваться на резонанс с одним разумом, повергая его в суеверный ужас. Когда персонаж поддерживает Обряд Ужаса, он может потратить Очко Бесчестия, чтобы резонировать его на одной цели. Цель считает всех персонажей имеющими рейтинг Страха 3 (и все еще страдает от обычных эффектов Обряда Ужаса) до тех пор, пока не покинет радиус слышимости, персонаж не прекратит поддержание обряда, или сфокусирует резонанс на другой цели.

Scrapcode Confession /Исповедь Скрапкода

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Cor 50, Scrapcode Injection

Персонаж способен наставить заблудшую Имперскую машину, сломленную величием Истинного Кода, на путь Хаоса. Он может чинить машины, поврежденные Инъекцией Скрапкода, получая бонус +Cor.b×5 вместо штрафа, и в случае Успеха машина становится верной лично ему. Все тесты на ее использование самим персонажем получают бонус +Cor.b×5, а тесты на ее использование другими персонажами – штраф –Cor.b×5, и за каждый Провал на попытке подчинить осквернённую таким образом машину чужак Оглушается на 1 минуту.

Vox Omniscience /Вокс Всеведенье

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: P 45, Tech-Use+20

Персонаж способен взламывать частоты чужого вокса и подслушивать их переговоры, узнавая движения и планы врагов, которые они считали тайными. Он может потратить полное действие, чтобы перехватить чужой вокс и пройти тест на Tech-Use –10×X, где X – количество Успехов, набранное техножрецом, который настраивал кодировку этого вокс-канала (определяется ГМом). Однажды взломав канал, персонаж может подслушивать его, пока он не сменит кодировку, и может одновременно прослушивать до P.b вокс-каналов.

ТРЕЙТЫ

Трейты отображают неизменные особенности физиологии и психологии персонажа. Они не могут быть изучены, и получаются в основном от мутаций, генетического или кибернетического модифицирования, снаряжения, воздействия химикатов и стимуляторов. Многие из них вообще недоступны игровым персонажам и существуют для описания способностей странных и необычных неигровых существ.

Трейт	Описание
Amorphous	Медленный и бесформенный
Amphibious	Может дышать под водой
Auto-Stabilized	Стрельба из тяж оружия без штрафов
Bestial	Автоуспехи Survival, но пуглив
Blind	Не может видеть
Brutal Charge	Дополнительный урон с Натиска
Burrower	Движение сквозь землю
Crawler	Нет штрафов за трудный ландшафт
Daemonic	Бонус к T.b, иммунитет к яду и болезням
Dark-sight	Видит в темноте
Deadly Natural Weapons	Естественное оружие теряет Primitive
Fanatic	Принимает на себя урон за хозяина
Fear	Вызывает страх
Flyer	Может летать
From Beyond	Иммунитет Страху, Подавлению, Панике
Hoverer	Может парить
Incorporeal	Невесомый и нематериальный
Machine	+AP, иммунитеты машины, уязвим к EMP
Monodevotant	Зависимость от какой-то субстанции
Multiple Arms	Дополнительные конечности дают атаки
Mutant	Имеет мутацию
Natural Armour	+ к броне
Natural Weapons	Безоружные атаки наносят 1d10 урона
Parasite	Взять другое существо под контроль
Phase	Переключаться между фазами
Possession	Взять другое существо под контроль
Psyker	Является псайкером
Quadruped	Удваивает скорость
Regeneration	T+0 чтобы вылечить ранения
Size	Определяет размер
Sonar Sense	Сонар с круговым обзором на 30м
Soul-Bound	Более безопасные Варп-Прорывы
Stampede	Убегая, валит все на своем пути
Stuff of Nightmares	Иммунитет к куче опасностей сразу
Sturdy	+20 против Захвата и Оглушения
Sycophant	Помогает хозяину расслабиться
Swarm	Сделан из кучи мелких существ
Touched by the Fates	Имеет Очки Судьбы
Toxic	Ядовитые безоружные атаки
Undying	Иммунитет к множеству опасностей
Unnatural Characteristic	Увеличивает бонус Характеристики
Unnatural Senses	Необычные органы чувств
Warp Gifted	Врожденная психосила
Warp Instability	Теряет раны, если на наносит урон
Warp Weapon	Безоружные атаки игнорируют броню

ОПИСАНИЯ ТРЕЙТОВ:

Amorphous /Аморфный

Форма персонажа непостоянна и не связана жестким скелетом. Он уменьшает свой SPD в 2 раза (окр.▲). Он может раз в Ход увеличивать или уменьшать свой Размер на 1 или 2, что не влияет на его SPD, но может влиять на сложность попадания по нему, возможность протиснуться в узкие проходы, или бонусы и штрафы в Борьбе.

Amphibious /Амфибия

Персонаж способен дышать водой. Он не может утонуть, не страдает от удушья в воде и может перебрасывать все тесты на Плавание.

Auto-Stabilized /Авто-Стабилизированный

Гироскопическая стабилизация или просто большой вес делают персонажа невосприимчивым к отдаче оружия. Он всегда считается неподвижным в расчете собственной стрельбы и его стрелковое оружие всегда считается Закрепленным.

Bestial /Зверь

Персонаж является диким зверем. Он автоматически проходит все тесты на Survival в своем родном биоме, даже если этот Навык не развит. Будучи пугливым диким животным, при встрече с опасностью персонаж должен пройти тест на W+0 и убежать если у него есть такая возможность.

Blind /Слепой

Персонаж лишен зрения. Он автоматически проваливает тесты на BS, если у него нет других способов засекать цель, и получает штраф –30 на тесты WS и прочие тесты, что требуют зрения.

Brutal Charge (X) /Брутальный Натиск

Персонаж с этим Трейтом увеличивает весь свой рукопашный урон на X в Ход, когда он совершает Натиск.

Burrower (X) /Бурильщик

Персонаж может прокапывать тоннели сквозь землю и камень. Он может перемещаться под землей или сквозь каменные преграды, используя SPD X вместо своей обычной скорости.

Crawler /Ползун

Персонаж передвигается по земле, используя извивающийся хвост, как у змеи, сжимающуюся и расширяющуюся ногу, как у улитки, или, быть может, механические гусеницы. Он не получает штрафов за трудный ландшафт, но может совершать Бег или Натиск только раз в два Раунда.

Daemonic (X) /Демонический

Персонаж является существом Варпа, или пропитан его энергией. Он иммунен к ядам и болезням и получает +X к T.b. Психосилы, оружие со свойствами Force, Sanctified или Warp Weapon, и естественное оружие персонажей с этим Трейтом игнорируют дополнительный T.b и иммунитеты от этого Трейта.

Dark Sight /Ночное Зрение

Персонаж может видеть во тьме так же хорошо, как на свету. Он не получает штрафов за низкое освещение и полную тьму.

Deadly Natural Weapons (X) /Смертельное Естест. Оружие

Когти, клыки, рога, копыта или даже кулаки персонажа являются оружием, способным тягаться с произведениями кузниц Механикум. Его естественное оружие считается полноценным оружием, наносящим 1d10+X Dmg, Pen X. Оно не имеет свойства Primitive и имеет свойство Reinforced.

Fanatic /Фанатик

Персонаж с радостью сложит голову за своего командира. Когда его командир получает попадание, после бросков на его Избегание, но до бросков на урон, персонаж может потратить Реакцию, чтобы передвинуться на дистанцию до полудвижения и, если это позволяет ему встать на пути атаки, он получает попадание и урон от него вместо своего командира.

Fear (X) /Страх

Внешность, репутация или неестественные энергии что исходят от персонажа внушают ужас во всех наблюдателей. Он получает рейтинг Страха (X).

Flyer (X) /Летун

Персонаж способен полноценно летать, используя SPD X вместо своей обычной скорости.

From Beyond /Извне

Разум персонажа работает по законам, чуждым всему человеческому. Он автоматически проходит тесты на Страх, Подавление и Панику, и иммунен к психосилам, что влияют на его разум, вроде психосил Телепатии из подгрупп Мезмеризма и Иллюзионизма и определенных психосил из дисциплин Тзинча и Слаанеш.

Hoverer (X) /Парящий

Персонаж способен парить над землей на небольшой высоте, используя SPD X вместо своей обычной скорости.

Incorporeal /Бесплотный

Персонаж лишен материальности на обычном плане и существует на каком-то другом, обычно на границе между реальностью и Варпом, или во внефазовом пространстве. Он лишь частично проявляется в Материуме и способен только наблюдать его и общаться с его обитателями. Персонаж способен проходить сквозь любые препятствия и считается имеющим Трейт Flyer(6). Он не способен физически взаимодействовать с или атаковать других персонажей или быть атакованным ими, кроме как если второй персонаж находится на том же плане что и он (например, псайкер под действием психосилы Мерцание и некронский Призрак не смогут атаковать друг друга). Будучи бестелесным и полупрозрачным, персонаж с этим Трейтом получает +30 на тесты Stealth.

Machine (X) /Машина

Тело персонажа состоит из машин. а не мягкой плоти. Он не нуждается в воздухе, воде и еде, иммунен к эффектам вакуума, удушья, экстремальной температуры, болезней и ядов (а также стимуляторов и лекарств), но лишен естественной регенерации живых существ и восстанавливает потерянные Раны только через ремонт, а не лечение и отдых. Он также получает +X AP (брони) на всех участках тела. Эти AP складываются с AP носимой брони и не игнорируется уроном от Горения, но не складываются с AP от Трейта Natural Armour. Персонаж также получает особую уязвимость к эффектам Haywire.

Monodevotant /Монозависимый

Миньон с этим Трейтом безнадежно зависим от чего, что его хозяин предоставляет ему: от обычных наркотиков, до крови демонов или душ. Он перебрасывает неудачные тесты Лояльности, но если в течении 1d10+W.b дней он не получает субстанции, от которой он зависим, он получает штраф –10 ко всем Характеристикам из-за ломки. Этот штраф растет на –5 за каждый последующий день, который Миньон проводит в ломке, пока он не утолит свою зависимость. От длительной ломки Миньон может покинуть своего хозяина или даже умереть.

Multiple Arms (X) /Многорукий

У персонажа больше двух рук, или других конечностей, которыми он может атаковать. X отображает общее количество атакующих конечностей, так что обычный человек считается имеющим этот Трейт на уровне 2. Персонаж может совершать дополнительную атаку как часть одного действия за каждую полную пару рук. Если у него есть Талант Two Weapon Wielder, он может выбрать использовать каждую пару рук как обычно, или с парой оружий с соответствующими штрафами. Если у персонажа нечетное количество рук, он считает «лишнюю» руку дополнительной парой без одной руки. Персонаж может использовать не более 2+P.b рук каждый Ход. Перекладывание предметов и оружия из одной руки в другую является свободным действием.

Mutant (X) /Мутант

Персонаж благословлен (или быть может проклят) Богами одним из их даров. Он может выбрать себе X Мутаций.

Natural Armour (X) / Естественная Броня

Персонаж защищен органическим панцирем, чешуей, или мехом. Он получает +X AP (брони) на всех участках тела. Эти AP складываются с AP носимой брони, но не складываются с AP от Трейта Machine.

Natural Weapons (X) / Естественное Оружие

Когти, клыки, рога, копыта или даже кулаки персонажа являются опасным оружием. Его естественное оружие считается полноценным оружием, наносящим 1d10+X Dmg Pen 0 . Оно имеет свойства Primitive и Reinforced.

Parasite /Паразит

Персонаж способен проникнуть в нервную систему хоста и контролировать его как марионетку. Он может быть ксено-паразитом, или киберконструктом, или быть может Варп-сущностью, что полагается на подчинение физиологии жертвы, вместо обычной одержимости. Для получения контроля, паразит должен коснуться жертвы и сохранять контакт как минимум 1d5 Ходов +1 Ход за каждый уровень брони в точке контакта. Pen естественного оружия персонажа позволяет игнорировать броню, если он делает контакт им. Жертва, естественно, может сопротивляться, пытаясь атаковать паразита, сорвать его с себя и т.п. Если жертва успешно сорвала с себя паразита, или ее сорвал кто-то другой, она получает 1d5 непоглощаемого R Dmg в торс.

Если же паразит успешно завершил заражение, он получает полный контроль над телом и разумом хоста. Зараженный хост действует в Инициативу паразита и использует его I, P и W, а если его WS или BS ниже, чем у паразита – то также и их. Хост получает все преимущества Навыков и Талантов паразита, кроме Талантов группы Псайкана, Механикум и Техночудеса, и все еще может использовать собственные Таланты и Навыки. Все неприцельные атаки по слившемуся паразиту вместо этого попадают в его хост. Паразит может покинуть Хост добровольно, потратив на это полное действие.

Phase /Фаза

Персонаж способен входить и выходить из реальности. Потратив полудействие, он может получить или потерять Трейт Incorporeal.

Possession /Одержимость

Многие существа Варпа способны проникнуть в тело смертного и подчинить его своей воле. Чтобы начать Одержимость, персонаж должен находиться не далее W.b м от нее. Он может совершать Одержимость даже если он сам является бесплотным, а его жертва материальна. Атака Одержимостью является расширенным действием, требующим тест на W+0 vs W+0 в конце каждого Хода персонажа. Когда персонаж наберет 5 Успехов на этом тесте, он успешно вселится в жертву, но если жертва наберет 5 Успехов, сила ее воли отталкивает персонажа – он не может пытаться вселиться в нее в течении 24 часов и получает 1d10 непоглощаемого E Dmg в торс.

Если персонаж успешно завершил Одержимость, он получает полный контроль над телом и разумом хоста. Хост действует в Инициативу персонажа и использует его I, P и W, а если его WS или BS ниже, чем у персонажа – то также и их. Хост получает все преимущества Навыков и Талантов персонажа, кроме Талантов группы Механикум и Техночудеса, и все еще может использовать собственные Таланты и Навыки. Если хост был псайкером, персонаж не может использовать его психосилы и Таланты группы Псайкана. Одержимый работает на износ, используя свое тело на максимум возможностей, от чего он получает +10 к S и T, и +1d10+3 к Ранам. По решению ГМа одержимость также может вызывать постоянные Мутации, приближающие облик хоста к духу что вселился в него. Длительная одержимость может вызвать множественные мутации, пока жертва не примет облик, соответствующий похитителю ее тела. Персонаж может покинуть Хост добровольно за свободное действие.

Если Хост пережил Одержимость, он получает 3d10 урона во все Характеристики и 1d10 Порчи. Полученный таким образом урон в Характеристики поражает саму его душу и восстанавливается в 12 раз медленнее обычного (1 в 12 часов вместо 1 в час).

Psyker /Псайкер

Персонаж является одаренным псайкером, имеющим врожденный талант к управлению энергиями Варпа, и может использовать психосилы.

Quadruped /Четвероногий

Персонаж передвигается на четырех конечностях, используя гибкий хребет как пружину. Он удваивает свой SPD и вес Ношения.

Regeneration (X) /Регенерация

Тело персонажа залечивает раны прямо на глазах. Если он ранен, персонаж может в начале каждого Хода пройти тест на T+0 и восстановить X Ран. Он может выбрать пропустить все действия в этом Ходу, чтобы пройти этот тест автоматически. Персонаж также может восстанавливать потерянные органы и конечности, но это занимает часы или даже дни, в зависимости от рейтинга Трейта и размера органа. Персонаж не может иметь бионику и кибернетику качеством ниже Good.Q, потому что его регенерирующее тело отторгает их и выталкивает наружу, отращивая потерянные органы.

Size (X) /Размер

Персонаж значительно больше или меньше обычного человека. Он меняет свой Размер на X.

Sonar Sense /Сонарное Чувство

Чувства Персонажа включают эхолокацию. Он ощущает все предметы и персонажей в радиусе 30м с круговым обзором, если они отражают звук. Он может засекать врагов сквозь стены, если они не в запертой комнате. Эхолокация с большим трудом засекает мех, волосы и очень мягкую ткань. Механикум, персонажи с Талантом Heightened Senses (Hearing) и некоторые животные могут расслышать тихие щелчки, исходящие от персонажа, когда он фокусируется на своей эхолокации.

Soul-Bound /Душесвязанный

Душа персонажа связана с какой-то высшей силой по ту сторону Завесы, что дарует ему толику своей защиты и силы. Имперские астропаты душесвязаны с Императором, но другие псайкеры могут связать свои души с другими патронами, вроде Богов Хаоса или могучих демонов. Душесвязанный псайкер бросает на Прорывы два раза и может выбрать любой из них. В плату за связь и защиту персонаж перманентно лишается зрения (и не может восстановить его никаким образом), или теряет 1d10 в одной Характеристике, или получает случайную мутацию (патрон а не персонаж выбирает конкретную плату). Персонаж отныне является Псайбером своего патрона и навечно у него в долгу, так что он обязан подчиниться его повелениям. Миньон, не являющийся псайкером, может быть связан с патроном-пайкером, имеющим PR 5+.

Stampede /Затоптать

Это существо реагирует на страх безумной скачкой. Когда оно проваливает любой тест на W, оно сразу же перемещается прямо вперед на расстояние Натиска, сбивая и затаптывая все на его пути. Все персонажи на его пути (как друзья, так и враги) получают по одному попаданию его естественным оружием. Если одно существо с этим Трейтом проваливает тест на W, все остальные существа с этим Трейтом, которые его видят, тоже должны пройти тест на W+0, или начинают нестись в том же направлении, затаптывая все на своем пути.

Stuff of Nightmares /Существо из Кошмаров

Персонаж является существом Варпа или пропитан его энергиями до той меры, что он находится на грани между смертным и демоническим. Он иммунен к эффектам ядов, не нуждается в воздухе для дыхания, не может умереть от Кровотечения, не может быть Оглушен, игнорирует эффекты экстремальных температур и вакуума и не стареет. Он игнорирует все критические эффекты, кроме немедленной смерти, если только они не вызваны психосилой, или оружием со свойством Force, Sanctified, или Warp Weapon.

Sturdy /Надежный

Персонаж имеет низкий центр тяжести и/или дополнительные конечности, что дают ему более надежную опору чем у обычных людей. Он получает +20 на тестах сопротивления Борьбе и Оглушению и +30 на тестах сопротивления сбиванию с ног или отбрасыванию.

Sycophant /Подхалим

Миньон с этим Трейтом связывает свою судьбу со своим хозяином и лоялен к нему до абсурдности. Он осыпает своего хозяина комплиментами и хвалой при любой возможности. Он получает +15 к Лояльности и удваивает скорость лечения урона в Характеристики своего Хозяина во время отдыха.

Swarm (X) /Рой

Персонаж является роем мелких существ, работающим в унисон. Любые атаки, что не имеют свойств Blast, Flame, Spray, или Scatter наносят по нему только половину урона (окр.▲) ***до*** Поглощения. Рой не может быть взять в Захват, сбит с ног, или связан. Он может протискиваться через очень узкие щели, но не может прыгать. Рой не получает критических эффектов, но считается уничтоженным, когда его Раны опускаются до 0. Естественное оружие Роя имеет переменный бонус к Pen в X, отображающий способность обволакивать жертву и проникать сквозь щели и сочленения в броне.

Touched by the Fate (X) /Избранный Судьбой

Персонаж имеет X Очков Судьбы. Он может тратить их как Очки Бесчестия, считающие его имеющим Cor 30+. Он также может сжигать их, чтобы чудесным образом избегать гибели, перманентно уменьшая рейтинг этого Трейта на 1.

Toxic (X) /Токсичный

Персонаж имеет ядовитые железы или быть может в его слюне, поту, или слизи живут ядовитые симбионты. Его естественное оружие получает свойство Toxic (X).

Undying /Неумирающий

Тело персонажа имеет странную и не поддающуюся пониманию физиологию. Он иммунен к болезням и ядам, не нуждается в воздухе и не страдает от эффектов вакуума. В случае получения крит. эффекта Смерти, он остается без сознания на 1d5 Раундов, прежде чем умереть.

Unnatural Characteristic (X) /Сверхъестественная Х-ка

Одна из Характеристик персонажа находится за пределами человеческих возможностей. Персонаж получает +X к бонусу этой Характеристики, и + ½X(окр.▼) Успеха на все успешные тесты на эту Характеристику. Этот Трейт отдельный для каждой Характеристики, вроде Unnatural Strength, Unnatural Willpower и т.п.

Unnatural Senses (X) /Сверхъестественные Чувства

Персонаж воспринимает окружающий мир странным образом, вроде трехмерного нюха, электрочувств, чувствительных усиков, засекающих дрожь земли или даже ощущения душ. Он считается обладающим круговым зрением с дальностью X м.

Warp Gifted (X) /Одаренный Варпом

Манипулирование энергиями Варпа для персонажа столь же естественно, как лепка глины для человека, и он освоил, как вытягивать эту энергию в Материум. Он знает одну психосилу (любую, если она не требует PR6 или выше) и может использовать ее, даже не будучи псайкером, проводя тест на W или другую Характеристику или даже Навык, если они лучше подходят под эту психосилу (по решению ГМа). Эта психосила никогда не вызывает Феноменов или Прорывов и манифестируется с PR X. Только персонажи с Трейтом Daemonic могут иметь этот Трейт.

Warp Instability /Варп-Нестабильность

Персонаж ближе к Варпу, чем к Материуму, и реальность стремится выкинуть его обратно в царство эмоций и безумия. Если с конца своего предыдущего Хода персонаж получал урон и до конца текущего Хода не нанес никакого урона сам, он должен пройти тест на W+0, или получить 1d5+Провалы непоглощаемого E Dmg. Если его Раны опускаются ниже нуля, вместо получения критических Ран он сразу же изгоняется в Варп.

Warp Weapon /Варп-Оружие

Клыки, когти, клешни или щупальца персонажа – это более, чем мышцы и лезвия. Они проходят сквозь плоть и броню жертвы, поражая саму ее душу, и оставляя ужасные стигматические раны на ее теле. Его естественное оружие получает свойство Warp Weapon.

МИНЬОНЫ

Персонаж может получить Миньона, изучив Талант **«Миньон Хаоса»**. В отличие от союзных NPC, действия Миньонов контролируется игроком а не ГМом (хотя он может договориться с ГМом чтобы тот отыгрывал Миньона) и не могут покинуть его в беде. Уровень и требования этого Таланта зависят от силы и природы Миньона, условно разбитой на 4 группы: **Человек, Зверь, Машина и Демон**.

Человек – строго говоря, не обязательно отображает человека, это любой персонаж с человеческим или близким ему разумом, будь это ксенос или Астартес.

Зверь – отображает дикое или одомашненное животное, будь это привычная собака или экзотический ксено-зверь. Зверь не обладает высшим сознанием и не способен к полноценному общению.

Машина – отображает сервиторов, роботов и дронов, вроде сервочерепа. Машины могут быть весьма умными и способными к общению, но не обладают свободой воли.

Демон – отображает существо Варпа, будь это призванный демон, одержимый, демонхост, демонический фамилиар, демоническая машина, или хищник Варпа вроде Химеры или Психнойена.

В случае, когда Миньон является гибридом двух групп, приоритет дается его типу мышления: например, Кибермастифф который все еще мыслит как обычная собака, считается зверем, а вот подчиняющийся программированию – машиной. Аналогично, одержимый десантник, который контролирует демона внутри себя, будет человеком, а если он лишь марионетка демона – демоном.

Сила Миньона определяет его Характеристики, Таланты и Трейты. Персонаж может «прокачивать» Талант Миньона, заменяя один Талант другим (если он удовлетворяет требованиям), доплачивая разницу в Опыте, если при этом повышается уровень Таланта. Это может отображать как развитие текущего Миньона, так и его замену новым, более сильным.

Максимум Миньонов определяет, сколько Миньонов персонаж может одновременно иметь. Если он имеет Миньонов разных групп, он использует наименьший максимум. Например, персонаж с Миньоном-машиной и Миньоном-человеком имеет I.b 5 и F.b 3; следовательно, он может иметь максимум 3 Миньона. Если он избавится от человеческого Миньона, или заменит его машиной, его максимум увеличится до 5.

Сила Миньона	Уровень	Человек	Зверь	Машина	Демон
Низший	1	F 35 Command+0	P 35 Survival+0	I 35 Tech-Use +0	W 35 For.Lore(Daemons)+0
Обычный	2	F 45, Inf 30, Command+10	P 45, Inf 30, Survival +10	I 45, Inf 30, Tech-Use +10	W 45, Inf 30, For.Lore(Daemons)+10
Высший	3	F 50, Inf 50 Command+20	P 50, Inf 50 Survival +20	I 50, Inf 50 Tech-Use +20	W 50, Inf 50 For.Lore(Daemons)+20
Превосходящий	3	F 55, Inf 60 Command+30	P 55, Inf 60 Survival +30	I 55, Inf 60 Tech-Use +30	W 55, Inf 60 For.Lore(Daemons)+30
Орда	3	F 50, Inf 45 Command+20	P 50, Inf 45 Survival +20	I 50, Inf 45 Tech-Use +20	W 50, Inf 45 For.Lore(Daemons)+20
Максимум Миньонов		**F.b**	**P.b**	**I.b**	**W.b**

СОЗДАНИЕ МИНЬОНА:

Миньон не возникает из воздуха в момент взятия Таланта: игрок и ГМ вместе разрабатывают то, как персонаж заполучил его себе в службу. После этого игрок может создать Миньона, в следующие шаги:

1. Характеристики:

Миньон-**Зверь**, **Машина** или **Демон** генерирует Характеристики следующим образом:

Низший Миньон имеет 120 очков на распределения по Характеристикам, но не более 30 в каждой.

Обычный Миньон имеет 175 очков на распределения по Характеристикам, но не более 35 в каждой.

Высший Миньон имеет 250 очков на распределения по Характеристикам, но не более 40 в каждой.

Миньон-**Зверь** не может иметь I и F выше 10.

Миньон-**Машина** не может иметь W выше 10.

Миньон-**Демон** не может иметь W ниже 25.

Миньон-**Человек** вместо этого генерирует Характеристики подобно игровому персонажу:

Низший Миньон бросает 15+2d10 9 раз, раскидывая результаты по всем Характеристикам по своему выбору, кроме Infamy и Corruption.

Обычный Миньон бросает 20+2d10 10 раз и отбрасывает один наименьший результат, после чего раскидывает оставшиеся девять по всем Характеристикам по своему выбору, кроме Infamy и Corruption.

Высший Миньон бросает 25+2d10 11 раз и отбрасывает два наименьших результата, после чего раскидывает оставшиеся девять по всем Характеристикам по своему выбору, кроме Infamy и Corruption.

После раскидывания Характеристик любой Миньон может увеличить одну из них на 5, за счет уменьшения другой на 5. Он может сделать это до 2-х раз, в том числе для той же Характеристики.

Inf Миньона равно половине Inf его хозяина, но не выше 30. Миньон не получает Очков Бесчестия и не наносит критический урон.

Cor Миньона определяется ГМом, исходя из его природы. Миньон-**демон** всегда имеет Cor 100.

Раны Миньона равны T.b×2+2.

2. Навыки:

Миньон имеет определенное количество Очков Навыков, которые он может потратить на изучение Навыка или его прокачку с +0 до +10 и с +10 до +20.

Низший имеет 4 очков и не может прокачивать Навыки выше +0. Может прокачать один Навык с +0 до +10 за двойную цену.

Обычный имеет 6 очков и не может Прокачивать навыки выше +10. Может прокачать до двух Навыков с +10 до +20 за двойную цену.

Высший имеет 9 очков, и не может прокачивать Навыки выше +20. Может прокачать до трех Навыков с +20 до +30 за двойную цену.

3. Таланты:

Миньон имеет определенное количество Очков Талантов, которые он может потратить на изучение Талантов или психосил. Он все еще должен выполнять требования, чтобы изучать их. Миньон может конвертировать Очки Талантов в Очки Навыков, но не обратно.

Низший имеет 5 очков и не может прокачивать Таланты выше 1 ур.

Обычный имеет 7 очков и не может прокачивать Таланты выше 2 ур.

Высший имеет 11 очков.

4. Трейты:

Миньон имеет определенное количество очков Трейтов, которые он может потратить на получение Трейтов. Миньон может конвертировать Очки Трейтов в Очки Талантов, но не обратно. Он также может тратить их, чтобы увеличивать рейтинг Трейтов Machine, Burrower, Flyer, Hoverer, и Natural Armour на 1 за каждое.

Низший имеет 3 очка.

Обычный имеет 5 очков.

Высший имеет 7 очков.

Таблица Трейтов, доступных для каждого уровня силы, приведена на следующей странице.

5. Снаряжение:

Низший Миньон получает броню с редкостью 0 или ниже и одно другое снаряжение с редкостью 0 или ниже.

Обычный Миньон получает броню с редкостью 1 или ниже и два других снаряжения с редкостью 1 или ниже.

Высший Миньон получает броню с редкостью 3 или ниже и четыре других снаряжения с редкостью 2 или ниже. Если он берет силовую броню, он также выбирает для нее 3 суб-системы.

Миньон может отказаться от одного снаряжения, чтобы взять другое на 1 уровень редкости выше, или получить 3 улучшения для брони или оружия. Миньон-**демон** или **зверь** могут отказываться от снаряжения, получая по Очку Трейтов за броню и за каждые два снаряжения.

Доступные Трейты:

Доступность и макс. уровень Трейта зависят от силы Миньона.

Трейт	Низший	Обычный	Высший
Amorphous	Да	Да	Да
Amphibious	Да	Да	Да
Auto-Stabilized	Да	Да	Да
Bestial	Да	Да	Да
Blind [1]	Да	Да	Да
Brutal Charge	2	4	6
Burrower	4	6	8
Crawler	Да	Да	Да
Daemonic	1	2	4
Dark-sight	–	Да	Да
Deadly Natural Weapons	–	2	4
Fanatic	Да	Да	Да
Fear	–	1	2
Flyer	–	–	6
From Beyond	Да	Да	Да
Hoverer	4	6	10
Incorporeal	–	Да	Да
Machine	2	4	6
Monodevotant	–	Да	Да
Multiple Arms	+2	+3	+4
Mutant	–	1	2
Natural Armour	4	6	8
Natural Weapons	1	3	5
Parasite [3]	Да	Да	Да
Phase [3]	–	–	Да
Possession [3]	–	–	Да
Psyker (PR1 +300xp психосил)	–	Да	Да
Quadruped	Да	Да	Да
Regeneration	–	2	4
Size [2]	Да	Да	Да
Sonar Sense	Да	Да	Да
Soul-Bound	Да	Да	Да
Stampede	Да	Да	Да
Stuff of Nightmares	–	–	Да
Sturdy	Да	Да	Да
Sycophant	Да	Да	Да
Swarm	–	d5–1	d5+1
Touched by the Fates	–	1	2
Toxic	1	2	4
Undying	–	Да	Да
Unnatural Characteristic	2	3	4
Unnatural Senses	5	10	15
Warp Gifted	–	2	4
Warp Instability [1]	Да	Да	Да
Warp Weapon	–	–	Да

1 – дает одно очко Трейтов вместо того чтобы его тратить
2 – не стоит очков Трейтов
3 – стоит 2 очка Трейтов вместо 1

Миньон-**Зверь** *не* обязан брать Трейт **Bestial**: он отображает дикое или не тренированное животное, а не всех зверей. Он не может брать Трейты Monodevotant, Possession и Sycophant.

Миньон-машина обязан брать Трейт **Machine**. Он не может брать Трейты Bestial, Monodevotant, Possession, Psyker и Sycophant.

Миньон-демон обязан брать Трейт **Daemonic**. Он не может брать трейты Monodevotant и Mutant.

Миньон-человек не может брать Трейты Bestial, Incorporeal, Possession и Stampede.

Обычный или высший Миньон-человек может взять Трейт **Mechanicum Implants** за 2 очка Трейтов, чтобы отобразить техножреца.

Высший Миньон-человек может взять Трейт **Gene-Seed** за 3 очка Трейтов, если он взял Трейты Unnatural S (4) и Unnatural T (4), чтобы отобразить космодесантника. Этот Трейт дает бонусы Геносемени, и Таланты Heightened Senses (Hearing, Sight) и Resistance (Cold, Heat, Poisons).

Лояльность:

Последняя Характеристика Миньона – Лояльность – отображает верность Миньона хозяину, и то, как эффективно он следует командам в его отсутствие. Базовая Лояльность равна Характеристике Хозяина, которую использует этот тип Миньона, т.е. F для человека, P для зверя, I для машины и W для демона, но многие Таланты и Трейты могут ее менять. Если Характеристика хозяина меняется, с ней меняется и Лояльность его Миньонов.

Когда Хозяин приказывает Миньону рисковать жизнью (участвовать в бою рядом с Хозяином не считается, если тот разделяет риск), совершить действие вне характера (например проявить милосердие к заклятому врагу или отказаться от страсти ради цели), или отправляет его на миссию вне своего контроля, ГМ бросает на Лояльность Миньона. При Успехе тот выполняет то, что ему было приказано, но в случае Провала он либо проявляет своеволие либо не до конца понимает приказ и что-то идет не так. В случае Провала теста на лояльность в бою, ГМ перехватывает контроль над Миньоном до конца боя или сцены.

Верхом на Миньоне:

Миньон вполне может отображать ездовое животное или средство передвижения. Обычно чтобы перемещаться верхом на Миньоне, тот должен быть хотя бы на один Размер больше Хозяина и иметь вес ношения больше, чем вес хозяина. В зависимости от особых возможностей Миньона, ГМ может разрешить использовать как транспорт даже Миньона, который не удовлетворяет этим условиям, или наоборот запретить того, который удовлетворяет им.

Орда Миньонов:

Орда Миньонов генерируется как низший Миньон, но не имеет Ран и является Ордой с Магнитудой, равной Inf.b×5 хозяина. Хозяину орды Миньонов стоит помнить, что она занимает много места и, скорее всего, требует больше ресурсов на содержание и восстановление после боя.

Превосходящий Миньон:

Превосходящий Миньон генерируется как высший Миньон и может быть создан продвижением уже существующего высшего Миньона. Он отображает доверенную правую руку, личного телохранителя или ученика хозяина, куда более ценного, чем обычные Миньоны. Персонаж может иметь только одного превосходящего Миньона. Он может передавать свой опыт порциями по 500 этому Миньону для обычной прокачки. Миньон также получает треть опыта (ГМ может округлять его до круглых чисел) за сессию, в которой он сыграл ощутимую роль.

Превосходящий Миньон не подвержен максимуму в 30 Inf, и за особый героизм в бою или достижения в других областях может получать Inf (небольшими порциями по 1-2), но не выше чем 2/3 Inf его Хозяина. Он также может накапливать Cor и получать мутации. Превосходящий Миньон даже может получать божественное покровительство и Метки Богов, но если Миньон персонажа получил метку враждебного ему Бога, хозяин получает d5 Порчи из-за гнева своего патрона.

Превосходящий Миньон все еще не получает своих Очков Бесчестия, кроме как от Трейта Touched by the Fates, но он способен наносить критический урон как игровой персонаж или важный NPC.

Потеря превосходящего Миньона означает ощутимую потерю репутации для его Хозяина и тот теряет 1d5 Inf при его смерти, дезертирстве, взятии в плен и другой перманентной потере, но если Хозяин сам лишает Миньона статуса и выгоняет, этот штраф не применяется. При потере Миньона он теряет весь заработанный лично опыт, но опыт, который хозяин передавал ему, сохраняется и может быть использован следующим превосходящим Миньоном или использован лично Хозяином для собственных продвижений.

Смерть и Замена:

Миньоны не вечные и в некотором роде даже расходные. В случае смерти Миньона, Хозяин может просто заменить его между игровыми сессиями, если это сюжетно обосновано. Он также может просто выгнать Миньона, отпустить его, разжаловать в обычные члены своей банды, изгнав из своей личной свиты, или даже убить его лично – в любом случае персонаж лишается Миньона и может заменить его другим. При замене Миньона, персонаж никак не связан природой происхождением предыдущего и вполне может заменить, например, ксено-гончую на сервочереп, или личного оруженосца на призванного демона.

Готовые Миньоны:

Некоторые существа и персонажи из раздела «Оппоненты» могут быть взяты как готовые Миньоны. В их профиле, как правило, написаны их сила и природа, и при каких условиях их можно завербовать.

ЭЛИТНТЫЕ АРХЕТИПЫ

Элитные Архетипы раскрывают более интересные пути развития для персонажа, позволяя примерить мантию уникальных и узкоспециализированных ролей, вроде печально знаменитых, культовых десантников, демонически одержимых чудовищ, зловещих аколитов Когнитэ, или могучих воинов из глубин варп-штормов, наделенных Богами странными и пугающими силами.

Для получения одного из них персонаж должен выполнить как правило довольно сложные условия (одно из которых – знать о самом существовании такого Архетипа, что далеко не всегда является доступным и распространенным знанием), получить разрешение ГМа и потратить изрядное количество опыта.

Изучение одного из Элитных Архетипов, как правило является длительным процессом, и проводится обычно между миссиями, а некоторые из них могут требовать участия всей группы чтобы выполнить все нарративные требования и быть целю миссии или даже цепочки миссий.

Требования:

Описывает расу, Характеристики, Навыки, Таланты и Трейты, нужные, чтобы принять этот Архетип, а также его цену в опыте. Учтите, что если персонаж берет несколько Элитных Архетипов, каждый следующий удваивает свою цену (×2 за второй, ×4 за третий, ×8 за четвертый и т. д.).

Становление:

Описывает нарративные требования для получения этого Архетипа, которые подчас представляют большую сложность в достижении, чем обычные требования. При создании персонажа с Элитным Архетипом он автоматически проходит этот пункт. Некоторые Архетипы вообще доступны только при создании персонажа из-за их уникальной природы или закрытой природы обществ, что связаны с ними.

Преимущества:

Описывает немедленные преимущества взятия Элитного Архетипа, вроде бонусов к Характеристикам, бесплатно полученных Талантов, снаряжения, и уникальных Трейтов. Некоторые Элитные Архетипы также накладывают на персонажа штрафы, которые также описаны в этом разделе.

Дополнительные Таланты:

Описывает дополнительные Таланты, доступные только персонажам с этим Элитным Архетипом. В отличие от Преимуществ, они изучаются отдельно и требуют траты опыта, как любые обычные Таланты.

Шумовой Десантник

Чувства космодесантника намного острее, чем у обычного человека. Их тело и разум отточены до совершенства для ведения войны. Слишком сильные впечатления и переживания во время битвы могут подорвать индоктринацию и физическую подготовку некоторых боевых братьев. Они могут потерять контроль над собой в разнузданной жажде битвы, без команд или приказов, удовлетворяя свои желания в беспричинной резне. Эти падшие космические десантники в конце концов посвящают себя служению Слаанеш и становятся на путь шумовых десантников. Их слух становится в тысячу раз чувствительнее, чем у нормального человека и может уловить самые незаметные различия в высоте и тоне. Разум шумового десантника целиком строится вокруг этих жизненно необходимых входящих сигналов, каждый звук вызывает чрезмерные эмоциональные реакции, которые заставляют все прочие ощущения казаться блеклыми и никчемными

Вооруженные отвергающими реальность звуковыми оружиями, шумовые десантники сеют смерть и разрушение, повергая поле боя в какофонию противоестественного шума и криков умирающих, что так мил их измененным чувствам. Они ревут песни ненависти и разрушения, которые могут заставить трепетать от страха самое храброе сердце. Они играют на своих инструментах в маниакальном ритме, ударяя по звенящим струнам и скользя по ним металлическими пластинами так, что кажется, что их оружие постоянно воет в агонии или кричит от наслаждения, в то время, как волна звука разрывает их врагов в клочья.

Требования:

Раса: Космодесантник
Покровительство Слаанеш
BS 45, P 50
2500 xp

Становление:

Персонаж должен посвятить себя Слаанеш и потратить время и ресурсы (на усмотрение ГМа) на модификацию своей брони и тела динамиками и ритуальной символикой культа. Он может сам, либо с помощью персонажа, владеющего Навыком Trade (Weaponsmith) создать свой звуковой бластер, используя посылаемые ему божественные видения, как вдохновение, или модифицировать чужой звуковой бластер под себя. Каждый бластер уникален и не будет работать в руках другого шумового десантника без такой доводки и персональной модификации.

Преимущества:

Не может потерять покровительство Слаанеш

Характеристики: +5 BS, +5 P, +6 Cor

Таланты: Exotic Weapon Training (Sonic), Heightened Senses (All), Resistance (Interrogation, Stun)

Снаряжение: Sonic Blaster

Трейты:

Intoxicating Uproar /Пьянящий Рев

Шумовой Десантник слышит каждый щелчок и выстрел на поле боя, опьянен шумами смерти и разрушения. Он получает +20 на все тесты слуха и не может быть взят Врасплох если его противник производит хоть какой-то звук, вплоть до биения сердца и дыхания. В бою он получает +2 за каждого другого участника боя (до максимума в +12) на тесты Т, Страха и Подавления. Он должен проходить тест на W+0, чтобы отступить из боя или согласиться на перемирие.

Dread Wail /Грозный Вопль

Один раз за бой Шумовой Десантник может потратить Очко Бесчестия, чтобы перегрузить динамики и звуковые усилители на свой броне. Это позволяет ему усилить Dmg и Pen его звукового оружия до начала его следующего Хода на P.b, *или* испустить мощную звуковую волну, поражающую всех в радиусе Cor/2 м, кто не посвящен Слаанеш – они должны пройти тест на W–20, или получить один из этих эффектов:1) считать персонажа имеющим рейтинг Страха 2 до конца боя, 2) получить 1d5 Усталости 3) Оглушение на 2 Раунда. Эффект один для всех целей в радиусе и выбирается до активации способности.

Дополнительные Таланты:

Sing For Me! /Спой Мне!

Уровень: 1, Бог: Слаанеш
Требования: Cor 15, Interrogation+0

Крики боли и отчаянья – музыка для ушей персонажа – и, как настоящий ценитель, он научился пользоваться инструментом для ее извлечения. Он может потратить 15 минут на то, чтобы провести над беспомощной или сдавшейся в плен жертвой изощренную пытку в сугубо рекреационных целях. Персонаж должен пройти тест на Interrogation vs W – в случае Успеха, он и все поклоняющиеся Слаанеш персонажи, что наблюдали за его работой, восстанавливают 1 Очко Бесчестия и снимают всю Усталость. Жертва при этом получает 2d10 непоглощаемого R урона.

Nectar Of The Gods /Нектар Богов

Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: Cor 35

Персонаж испробовал все возможные стимуляторы и развил в себе ультимативную зависимость и в то же время ультимативную сопротивляемость. Он иммунен к побочным эффектам наркотиков после завершения их работы. При принятии любого наркотика, кроме самых обыденных, вроде Лхо или Обскуры, он сразу же становится зависимым от него, но при этом теряет зависимость от всех других наркотиков.

Pain Is Pleasure /Боль Это Наслаждение

Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: Cor 30

Для измененных чувств шумового десантника касание лезвия или пули вызывают всплеск агонии и экстаза. Когда он получает не поглощенный урон, персонаж снимает 1 Усталости и получает +10 на все тесты до конца своего следующего Хода (до максимума в +30).

Sweet Cacophony /Сладкая Какофония

Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: Cor 20

Звуковые усилители на броне шумового десантника пропитываются сочащейся из его души порчей. Он может использовать Грозный Вопль дополнительный раз за бой, если у него, конечно, есть необходимые Очки Бесчестия. Этот Талант можно брать до Cor.b раз.

Dirge of Despair /Песнь Отчаянья

Уровень: 3, Бог: Слаанеш
Требования: Cor 50

Оружие шумового десантника издает протяжный низкий вопль, отдающий эхом грядущих хладнокровных пыток. Те, кто многократно сражался с воинами Слаанеш, научились бояться этого изменения в тоне, потому что уж лучше быть разорванным их звуковыми выстрелами, чем попасть к ним в плен. Персонаж может до начала следующего Хода дать всему своему звуковому оружию свойство Concussive(3), но уменьшить его урон до нуля.

Wall of Discord /Стена Диссонанса

Уровень: 3, Бог: Слаанеш
Требования: Cor 40

Искрящаяся энергиями Варпа стена хаотичного звука расходится от динамиков шумового десантника, вторя его боевому кличу и врезаясь в его врагов с силой таранящего танка. За полудействие он может потратить одно Очко Бесчестия, чтобы выпустить стену звука, поражающую всех врагов в радиусе Cor.b×2 м. Они должны пройти тест на S–30, или их сбивает с ног и отбрасывает на Cor.b×3 м от персонажа. Противники, не имеющие твердой опоры, вроде летающих или парящих, автоматически проваливают этот тест. Стена не действует на врагов размером 2 и выше, или размером 3 и выше, если Cor персонажа не меньше 66. Это действие засекается как сверхъестественное тестами пси-чутья

Чумной Десантник

Тело Астартес надежно защищено от любого возможного нападения, в том числе от смертоносного биологического оружия. Однако космодесантник может быть подвержен определенным видам порожденных Варпом инфекций и болезней. Медленная смерть в мучительной агонии может привести к тому, что решимость даже Астартес ослабнет настолько, что они вознесут мольбы о помощи к Нургглу.

Чумные десантники – космические десантники Хаоса, которые полностью посвятили себя Нургглу. Повелитель Чумы горячо любит их. Немногим смертным достанет живучести нести полное бремя многочисленных благословений, которыми одаривает Нургл, но выносливая плоть космодесантника почти безгранично способна вмещать в себя наиболее смертоносные болезни и паразитов. Единственный чумной десантник может переносить сотни инфекций.

Чумных десантников легко распознать по гниющему облику и запаху разложения. Тучи мух кружатся вокруг них, их доспехи и оружие, отвратительно скользкие от слизи, которая просачивается из покрытых язвами панцирей. Многие чумные десантники выглядят распухшими, с раздутыми органами, которые видны сквозь прорехи в броне. Несмотря на внешний вид, они поистине грозные противники. Их сила не уменьшилась, а благодаря благословениям Нургла они приучены к агонии телесного распада. В битве это делает их практически неостановимыми, так как они почти нечувствительны к боли причиняемой даже самыми ужасными ранами в их омертвелой плоти.

Требования:

Раса: Космодесантник
Покровительство Нургла
Т 50, 21 Рана
2500 хр

Становление:

Нургл не привередлив в своих дарах и с радостью примет любого. Любой верный Нургглу десантник на грани гибели от болезни или яда может обратиться к Дедушке с мольбой о спасении и тот услышит, осенив его дарами чумного десантника. Менее экстремальный способ сводится к тому, что десантник добровольно заражается Гнилью Нургла и, выдержав семь дней мучений, пока зараза распространяется по его телу, принимает дар.

Преимущества:

Не может потерять покровительство **Нургла**
Автоматически заражается Гнилью Нургла
Характеристики: +10 T, +5 W, –10 A, +7 Cor
Таланты: Exotic Weapon Training (Plague)
Снаряжение: Plague Knife, 3 Blight Grenades
Трейты:

Abominable Physiology /Отвратная Физиология

Болезни и паразиты, что живут в его искаженной плоти, делают Чумного Десантника невероятно живучим. Он не получает никаких негативных эффектов болезней и ядов (в т. ч. наркотиков), если сам того не пожелает. После получения попадания, но до броска на урон, он может потратить Реакцию и пройти тест на T+30, чтобы уменьшить весь урон от этого противника до начала своего следующего Хода на Успехи. Если это уменьшает урон до 0, он также получает рейтинг Страха 1 против этого противника до конца боя.

Infectious Miasma /Заразные Миазмы

Один раз за бой Чумной Десантник может потратить Очко Бесчестия, чтобы выпустить из себя облако демонических мух и заразных трупных газов. В течении следующих 1d5+1 Ходов в начале его Хода все персонажи в радиусе 7м от него, кто не посвящен Нургглу, получают попадание, наносящее 1d10 E Dmg со свойством Toxic(0), игнорирующее не-герметичную броню. По завершении действия Миазмов все противники, которые получили от нее урон и выжили, должны пройти тест на T+0 или заразиться одной из болезней, которой заражен Чумной Десантник. Болезнь определяется случайно для каждого выжившего противника.

Дополнительные Таланты:

Plague Gardener /Чумной Садовник

Уровень: 1, Бог: Нургл
Требования: Cor 15

Чумной десантник научился лучше контролировать испускаемую им заразу. Когда он использует любую способность, вызывающую заражение, он может выбрать, какой из своих болезней заразить цель.

Rotsmith /Кузнец Гнили

Уровень: 1, Бог: Нургл
Требования: Cor 25

Гниль Нургла, сочащаяся из трещин в броне персонажа, способна не только заражать живых, но даже изменять мертвую плоть и металл. Потратив 5 минут, он может заразить любой нож или отрубленную голову Гнилью Нургла. Зараза укореняется в них в течении 7 часов и по завершении этого срока нож становится чумным ножом, а отрубленная голова – чумной гранатой.

Bile Spit /Желчный Плевок

Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: Cor 30

Сочащаяся из желез Бетчера кислота проедает решетку респиратора десантника. Персонаж может плеваться кислотой, не снимая шлема, как наплечным оружием, а его плевок получает +d5 к Pen. Если он получил от плевка урон и выжил, в конце боя противник должен пройти тест на T+0, или заразиться одной из болезней, которой заражен Чумной Десантник.

Glorious Rust /Славная Ржавчина

Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: Cor 35

Снаряжение Чумного Десантника может выглядеть ржавым и изношенным, но благословения Дедушки укрепляют его сильнее многих качественных предметов. Персонаж считает все предметы Poor.Q как предметы Good.Q, если он носил их с собой как минимум 7 часов. Все предметы нормального качества, что пробудут на чумном десантнике 7 дней, становятся Poor.Q.

Blessed with Pus /Благословенный Гноем

Уровень: 3, Бог: Нургл
Требования: Cor 40

Густая гниль сочится из пор и трещин в броне чумного десантника, покрывая его слоем скользкой жижи. Противники бросают на Захват и Борьбу против него два раза и должны выбрать худший результат. Персонаж также получает иммунитет к горению и эффекту Corrosive, т.к. жидкий гной смывает с него горящий прометий и кислоту. Каждый раз, когда противник, не посвященный Нургглу, касается персонажа голой кожей, он получает 1d10 E Dmg со свойством Toxic(0). Если он получил от этого урон и выжил, в конце боя противник должен пройти тест на T+0, или заразиться одной из болезней, которой заражен Чумной Десантник.

Walking Wasteland /Ходячая Пустошь

Уровень: 3, Бог: Нургл
Требования: Cor 50

Кровь и ошметки некротической плоти чумного десантника оскверняют землю, на которой он сражался. Если он получил хоть какой-то урон в бою, поле боя вокруг него заражается и каждый не посвященный Нургглу, кто проходит по нему без костюма химзащиты или герметичной брони должен пройти тест на T+0, или заразиться одной из болезней, которой заражен Чумной Десантник. Персонаж может нанести себе 1 непоглощаемого R Dmg, чтобы намеренно заразить местность. Зараза задерживается на местности как минимум на 7 дней, если ее не убрать основательной чисткой или огнем.

Берсерк Кхорна

Берсерки Кхорна – космические десантники Хаоса, посвятившие свои жизни Кхорну. Лишь маленький шаг отделяет воинскую гордость и праведное рвение от боевого безумия и бездумной жажды крови. Поэтому множество превосходных воинов стекаются в ряды воинства Кхорна. Все эти свирепые души подвергаются психохирургии, чтобы превратиться в жаждущих крови воинов, которые не могут контролировать свой гнев – идеальных кандидатов в берсерки Кхорна.

Эти воины становятся частью братства, такого дикого и кровожадного, что они способны наброситься на своих союзников и даже друг на друга по малейшему поводу. Берсерков Кхорна легко заметить на поле битвы, так как они носят украшенный латунью доспех кроваво-красного цвета, пробитый во множестве мест и покрытый отметинами от выстрелов. С их пояса и плеч на цепях свисают черепа вместе с полосами кожи, покрытой запекшейся кровью.

Берсерки Кхорна – жестокие и беспощадные бойцы, которые наслаждаются самыми кровопролитными рукопашными схватками. Берсерки Кхорна с фанатичной страстью наслаждаются своей ролью священных разрушителей Кровавого Бога и будут продолжать сражаться, несмотря на самые ужасные раны. Их восхищение смертью и болью настолько велико, что даже известны случаи, когда они бросались на собственные мечи, чтобы принести себя в жертву Богу Крови.

Требования:

Раса: Космодесантник
Покровительство Кхорна
WS 50, S 45, Frenzy, Fire in Blood, Hatred (любые три)
2500 xp

Становление:

Персонаж должен найти хирурга, который имплантирует ему Гвозди Мясника, будь это один из Темных Механикум, или Хирургов-Мясников из Пожирателей Миров. Альтернативно, он может вырвать Гвозди из черепа другого Берсерка и их может вживить любой медик.

Преимущества:

Не может потерять покровительство **Кхорна**

Характеристики: +5 WS, +5 S, –8 I

Трейты:

Avatar of Slaughter /Аватар Резни

Жажда резни Берсерка столь сильна, что другие могут ощутить ее. Один раз за бой в конце своего Хода Берсерк Кхорна может потратить Очко Бесчестия, чтобы направить свою кровожадность в одного противника в пределах видимости. Этот противник должен пройти тест на W–10, или до конца боя он получает штраф –20 на все атаки и маневры, направленные на Берсерка.

Butcher's Nails /Гвозди Мясника

Импланты Берсерка постоянно гложут его разум вне боя, все время держа его на границе боевого безумия. Он может входить в Ярость за свободное действие и может входить в Ярость неограниченное количество раз за бой.

Находясь в Ярости, он получает Талант **Hatred (Все!)**. Берсерк бросает на выход из Ярости два раза и использует худший результат. Вне Ярости Берсерк получает штраф –10 на все Ментальные действия и социальные взаимодействия. Персонаж всегда на грани срыва в Ярость и каждый раз, когда он получает урон, оскорбления или угрозы, он должен пройти тест на W+10, чтобы не впасть в Ярость (он может выбрать намеренно провалить этот тест, если желает).

Unstoppable Wrath /Неостановимый Гнев

Ярость Берсерка придает ему сверхъестественную мощь и способность игнорировать повреждения. Один раз в Раунд он может потратить Очко Бесчестия, чтобы пройти тест на T+0 и проигнорировать критические эффекты Ранений, Оглушения, Усталости и даже Смерти (но не эффекты Кровотечения). Эта способность может использоваться для игнорирования Смерти только один раз за бой.

Дополнительные Таланты:

For He Cares Not /Ему Не Важно

Уровень: 1, Бог: Кхорн
Требования: Furious Assault

Кхорн принимает кровь своих последователей столь же охотно, как и их врагов, и награждает дарящих силой для еще большей резни. Когда Берсерк Кхорна страдает от Кровотечения, он получает бонус +20 на Полные Атаки и одну дополнительную Реакцию, которую он может потратить только на дополнительную атаку от Таланта Furious Assault.

Red Streak /Красная Полоса

Уровень: 1, Бог: Кхорн
Требования: Нет

Если Берсерк вооружен хотя бы одним рукопашным оружием, наносящим R Dmg, он может свободным действием нанести себе 1 непоглощаемого R Dmg и покрыть свои клинки кровью. При этом он может выбрать также нанести себе Кровотечение.

Paint It Red /Окрась Все в Красный

Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: Cor 40

Лезвия оружия Берсерка пропитаны его жаждой кровопролития. Его рукопашное оружие, наносящее R Dmg, наносит Критический Урон, если при броске на урон на любом кубике (даже отброшенном) выпало 8 в дополнение к обычному 10. Вызванные этим оружием критические эффекты всегда наносят Кровотечение.

Tempered in Blood /Закаленное в Крови

Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: Cor 25

Мощь кузницы Кровавого Бога пронизывает оружие Берсерка сквозь покрывающую его кровь. Если его рукопашное оружие, наносящее R Dmg, нанесло хотя бы 1 урона в этом бою, до конца боя оно не может быть уничтожено, повреждено, выбито или вырвано у него из рук.

Blood Offering /Кровавое Подношение

Уровень: 3, Бог: Кхорн
Требования: Cor 40

Когда с лезвий оружия Берсерка стекает кровь жизни, мощь Владыки Резни наполняет его неестественной силой, пробивающей барьеры и трюки трусливых чародеев и демонов. Если персонаж убивает другого персонажа (в том числе союзного) рукопашным оружием, наносящим R Dmg, следующее попадание этого оружия наносит +½Cor.b (окр.▲) Dmg и получает свойство Sanctified. Этот эффект теряется, если в течении Cor.b Ходов это оружие так и не наносит попаданий по противнику.

Skull Offering /Подношение Черепов

Уровень: 3, Бог: Кхорн
Требования: Cor 30

Череп достойного противника является лучшим подношением Кхорну. Когда персонаж убивает в рукопашном бою вражеского командира, чемпиона, лорда, массивное чудовище, или другого противника, которого ГМ счел достойным противником, он может потратить Реакцию, чтобы обезглавить его труп и получить +2 Dmg ко всему рукопашному урону (даже выстрелам в рукопашной) до конца боя. Если его смертельный удар и так обезглавил противника, он получает бонус без траты Реакции. Если его смертельная атака уничтожила голову противника, он очевидно не может принести его череп к Трону Черепов. Персонаж должен быть вооружен хотя бы одним рукопашным оружием, которое способно отрубить голову, чтобы использовать этот Талант.

Колдун Рубрики

История Тысячи Сынов соткана из предательства и трагедии, как извне так и изнутри. Проклятые Империумом, за который они сражались, и обреченные их новым патроном, Тзинчем, на медленное вырождение от мутаций, колдуны Тысячи Сынов обратились к мистическим искусствам за решением. Апофеозом их трудов стала Рубрика Аримана: один из величайших ритуалов в записанной истории, их грандиозный успех и позорный провал. Как и задумывалось, он излечил весь Легион от мутаций, но лишь один из девяти легионеров сохранил свою плоть и разум, в то время, как большая часть обратилась в прах, их искалеченные души запечатаны в оболочку силового доспеха, а угасшие разумы способны лишь к беспрекословному повиновению их живым братьям.

Выжившие колдуны Легиона умножили свою колдовскую силу, пройдя через горнило Рубрики, но их братство раскололось в тот день. Кабал, разрабатывавший ритуал, был изгнан из Легиона, а многие Ковены покинули их базу операций на Сортариусе, основав собственные банды. Могучие чародеи во главе легионов молчаливых големов, Колдуны Рубрики заработали грозную репутацию как искатели знаний, ритуалисты, заговорщики и превыше всего – могучие псайкеры.

Требования:

Раса: Космодесантник
Покровительство Тзинча
W 50, I 45, Psyker, PR 5, Command+0
3000 xp

Становление:

Колдуны Рубрики – очень закрытое общество, вход в которое почти невозможен для тех, кто не несет геносемя Магнуса. Тем не менее, Ковены изгнанников порой вовлекают в свои ряды чужаков и проводят их через уменьшенную версию Рубрики, чтобы позволить им командовать их големами и пополнять их ряды, ведь даже с тщательным отбором кандидатов ритуал все еще обращает большую часть участников в прах и делает их вечными рабами выживших.

Преимущества:

Не может потерять покровительство Тзинча
Характеристики: +5 W, +5 F, +9 Cor
Таланты: Peer (Thousand Sons)
Трейты:

Rubric of Ahriman /Рубрика Аримана

Колдун Рубрики пережил великий ритуал Аримана, не обратившись в прах. Он получает Трейт **Unnatural Willpower (+2)**, но эти +2 не увеличивают его максимальный PR. Когда он бросает на Варп-Прорывы (не Феномены) или Мутации, он бросает два кубика вместо одного и выбирает один из них. Если ему не нравятся оба броска на Мутации, он может пройти тест на W–30, и ***выбрать*** себе мутацию. При взятии этого Архетипа колдун может перебросить любые из своих старых мутаций.

Golem Master /Повелитель Големов

Колдун Рубрики имеет 8 душ големов, привязанных к его душе. Он может потратить одну их них, комплект силовой брони, Л. Болтер (и любое другое оружие, которым колдун хочет вооружить Голема) и слот Миньона, чтобы создать Голема Рубрики. Голем считается средним Миньоном-демоном с фиксированной Лояльностью 30, которая не изменяется никакими Талантами (это отображает отсутствие у него независимого мышления). Вселение духа мертвеца в доспех занимает 9 часов и требует теста на For.Lore(Warp)–10. В случае смерти, душа Голема покидает разбитый доспех и возвращается к колдуну, который может вселить ее в старый доспех после его починки, или в новый комплект доспехов.

Shield of Rubric /Щит Рубрики

Рубрика одарила персонажа мистической защитой, отражающей вражеские болты и клинки. Он имеет не перегружающийся чародейский щит-купол с рейтингом 1-50.

Голем Рубрики										Раны: 30
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
40	50	10 60	10 55	30	20	42	50	05	90	–

Броня: Силовая Броня 8/10/8/8 **T.b. 10 | Погл. 18/20/18/18**
Навыки: Awareness, Dodge, Intimidate+10, Linguistics (Low Gothic), Parry
Таланты: Ambidextrous, Bolter Drill, Bulging Biceps, Crack Shot, Deadeye Shot, Legion Weapon Training, Rapid Reload, Scanning Advance, Target Selection, Tireless, Unarmed Warrior.
Трейты: Fanatic, From Beyond, Stuff of Nightmares, Regeneration(4), Size(1), Shield of Rubric, Rubricae, Unnatural S(4), Unnatural T(5).
Rubricae: Не может говорить, совершать Бег и не получает Порчу. Когда его Раны опускаются до 0, он рассыпается грудой пустых доспехов.

Дополнительные Таланты:

Infernal Shells /Инфернальные Снаряды

Уровень: 1, Бог: Тзинч
Требования: Trade (Weaponsmith, Scrimshawer)

Поражающие душу Инферно-болты Тзинча являются одним из ключевых оружий Тысячи Сынов. При наличии хотя бы минимальных инструментов для резьбы, персонаж может потратить 1 час, чтобы переделать 24 обычных болта в Инферно-болты Тзинча.

Nexus Of Souls /Узы Душ

Уровень: 2, Бог: Тзинч
Требования: Forbidden Lore (Warp)+20

Связь колдуна с одним из его големов укреплена особыми ритуалами, объединяющими их разумы и души. Голем действует в Инициативу колдуна и является его Псайбером. Этот Талант можно брать множество раз, для каждого Голема по отдельности.

Psychic Echo /Психическое Эхо

Уровень: 2, Бог: Тзинч
Требования: PR 6

Сотворяя заклинание, колдун направляет энергии сквозь душу одного из своих Големов. Один раз в Ход, после успешной манифестации психосилы, персонаж может усилить регенерацию одного из своих Големов – этот Голем проходит свой следующий тест на регенерацию автоматически и восстанавливает двойное количество Ран.

Sekhmet /Сехмет

Уровень: 2, Бог: Тзинч
Требования: PR 7

Колдун освоил вселение душ големов в более продвинутые доспехи. Он может создавать големов, используя Терминаторские Доспехи. Голем-Терминатор имеет +10 WS, +10 S, +10 Ран, броню как у Терминаторского доспеха, поднимает рейтинг Трейта Regeneration до 6, но не получает абляативных Ран и считается Высшим Миньоном.

Reborn in Dust /Возрожден во Прахе

Уровень: 3, Бог: Тзинч
Требования: PR 9

Власть самых могущественных Колдунов Рубрики столь велика, что они способны возродить своих воинов просто усилием воли. За полное действие персонаж может потратить Очко Бесчестия и пройти психотест на W–20 ***в Усиленном режиме***, чтобы поднять одного из своих уничтоженных големов из мертвых с количеством Ран, равным Успехам на манифестацию. Колдовская энергия собирает его доспех воедино, запечатывает прорехи в нем и ставит его на ноги, но душе павшего все еще нужно время, чтобы прийти в себя, и он Оглушен до начала следующего Хода колдуна.

Темный Апостол

Темные Апостолы выполняют роль духовных лидеров во многих бандах Космодесанта Хаоса. Они абсолютно преданы Темным Богам и делу сохранения верований своих Примархов и других лидеров. Каждый тщательно изучил оккультные учения, ритуальное жертвоприношение и верования, содержащиеся в Книге Лоргара и других порочных томах. С помощью ужасающего перечня мучительных и варварских способов они болезненно выгравировали эти запретные знаки в разуме, на телах и душах. Темные Апостолы проповедуют, что немощные и бесплодные наставления Экклезиархии – не более, чем зазубренные суеверия и пропаганда в сравнении с ужасающей силой Хаоса. Чтобы продемонстрировать эти нечистые заявления, они нередко действуют как прямые проводники силы Темных Богов в материальной вселенной, даруя бла-гословление Хаоса последователям. Тем они способствуют разжиганию их фанатизма и преданности.

Для Темного Апостола Хаос – всемогущий пантеон. Потому многие решают почитать в равной степени всех Богов Хаоса и редко следуют лишь одним путем слишком долго. Когда же дело доходит до частностей богохульной веры, каждый из них ограничен лишь своими безумными и высокомерными интерпретациями писаний Лоргара и других еретических трудов. Темные Апостолы – искушенные ораторы, способные обращать целые города, полки Имперской Гвардии или населения планет и получить признание от обитателей Варпа. С помощью медоточивых речей они создают обширные сети культов и еретичных церквей, тайно сея семена разложения Империума на каждой планете, до которой дотянутся.

Требования:

Раса: Космодесантник
F 50, I 45, Charm+10, Demagogue, For.Lore (Heresy, Daemons)
2500 xp

Становление:

Персонаж должен пройти обучение у другого Темного Апостола и заслужить у него свой Проклятый Крозиус и тома еретических знаний, нужные для ритуалов... Или убить Апостола и взять инструменты его ремесла из его мертвых рук.

Преимущества:

Характеристики: +5 F, +5 W, +5 Cor
Снаряжение: Accursed Crozius
Таланты: Hatred (Ecclesiarchy)
Трейты:

Harbinger of Heresy /Предвестник Ереси

Апостол является опытным религиозным оратором. Он может социально воздействовать на в 10 раз больше целей чем обычно, а также потратить Очко Бесчестия, чтобы одновременно перебросить неудачное социальное взаимодействие и получить +1 Успех к нему. Он может пытаться обратить дружественных NPC в свою веру через тест на Charm+0 vs W+0. Он также может превратить NPC, который уже разделяет его веру в Правоверного, потратив Очко Бесчестия и пройдя тест на Charm+10. Правоверный фанатично предан идеям Апостола и получает +30 на сопротивление всем попыткам его переубедить.

Dark Devotion /Темное Поклонение

Темный Апостол может потратить Очко Бесчестия, чтобы соорудить монумент Разрушительным Силам. Время и ресурсы, необходимые для создания монумента, зависят от амбиций апостола: алтарь из ритуально распятого трупа неверного можно соорудить за несколько минут, тогда как кафедральный собор, посвященный Пантеону, может потребовать месяцев работы. Монумент дает бонусы (или порой штрафы, если он посвящен не совместимым с ритуалом Силам) к ритуалам, проводимым в нем или возле него, в зависимости от его размера, качества, и использованных материалов (на усмотрение ГМа).

Дополнительные Таланты:

True Prayer /Истинная Молитва

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Forbidden Lore (Heresy)+10

Когда Темный Апостол произносит молитвы о наставлении и силе, по ту сторону Завесы их определенно слышат. Он может потратить полудействие, чтобы пройти тест на For.Lore(Heresy)+0 и восстановить одно ранее потраченное Очко Бесчестия. Этот Талант работает только в бою.

Lay On Hands /Возложение Рук

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Cor 50

Душа Апостола является проводником воли Хаоса в материальный мир. Возложив руки на добровольную цель, он может дать ей столько Порчи, сколько нужно для получения следующей Мутации, если это число не выше, чем Cor самого Апостола. При этом сам Апостол, а не цель, бросает на Мутацию три раза, выбирая результат, используя собственное Inf вместо Inf цели для модификации броска. Он может благословить таким образом любое количество персонажей, тратя по 5 минут на необходимые ритуальные приготовления и обряды, но каждая цель может получить от него Мутацию только один раз в месяц.

Litany of Chaos /Литания Хаоса

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Forbidden Lore (Heresy)+10

Нечестивые литании Апостола наполняют его паству силой Темных Богов. Он может потратить Очко Бесчестия, чтобы дать всем своим подчиненным под действием его Командного Присутствия один из следующих бонусов до конца боя. Апостол, посвятивший себя одному Богу вместо Пантеона, может использовать только его литанию.

Н –наносят Критический Урон на 9 и 10.
С – все тесты Командования Апостола на них получают +30.
Н – автоматически проходят тесты на трудный ландшафт.
К – Таланты Frenzy и Hatred(Все!).
Т – Трейт Fanatic.

Martyr /Мученик

Уровень: 2,
Бог: Неделимый
Требования: Cor 60

Истинно верующие в пастве Апостола готовы пожертвовать собой, чтобы впустить в этот мир посланцев Богов. Потратив полное действие на ритуальные распевы, и пройдя тест на For.Lore(Heresy)+0, персонаж может призвать низшего демона или демонического зверя в одного из своих Правоверных в поле зрения. Правоверный мучительно умирает, а его плоть стремительно искажается, принимая форму демона. Демон сражается на стороне Апостола, но контролируется ГМом. На 4+ Успеха Апостол сам выбирает призванного демона, но на 1-3 его выбирает ГМ.

Mortal Instrument /Смертный Инструмент

Уровень: 3,
Бог: Неделимый
Требования: Inf 75

Самые могущественные из Апостолов способны напрямую проводить волю Пантеона. Раз в сессию, находясь в смертельной опасности, персонаж может потратить Очко Бесчестия и открыть свою душу воле Богов. Тот из Богов, кто наиболее заинтересован в ситуации, в меру своего интереса оказывает ему помощь – это может быть что угодно, от мистического щита, что отражает один смертельный удар, или внезапной мутации, что склоняет чашу весов в сторону Апостола, до полноценного вторжения демонической армии или высшего демона по выбору ГМа. Апостол, посвятивший себя одному Богу, может надеяться только на него.

Варп-Кузнец

Варп-Кузнецы – хозяева машин. Если у Адептус Механикус технология считается священной, то Варп-Кузнецы стремятся поработить и контролировать её. Они заняты вечным стремлением объединить достоинства человека, машины и демона, вместе с тем ликвидировав и их слабости. В поисках совершенной формы, в них нередко остаётся больше металла, нежели плоти. Некоторые из них лишь немногим больше, чем головной и спинной мозги, связанные с металлическим подобием космодесантника Хаоса – конечности-щипцы, мехадендриты и плавящие клещи прорастают из изменившейся формы Варп-Кузнеца вместе с мельта-тиглями и лазерными резаками.

Каждый Варп-Кузнец остаётся знатоком в полевом ремонте и осадном искусстве, но истинное их призвание – это кузни душ. Там они доводят духов захваченных имперских машин и другого оружия до безумия, когда их материальные формы перековываются в новые, звериные и кошмарные образы, смешанные с порабощенными демонами.

Требования:

Раса: Космодесантник
I 45, Tech-Use+10, For.Lore(Daemons), Trade(Armourer, Weaponsmith)
2500 xp

Становление:

Персонаж должен раздобыть полный комплект имплантов Механикум и пройти хирургические операции по их вживлению и интеграции. После интеграции имплантов, Кузнец проводит многодневный техномантический ритуал, трансформирующий его тело и броню в единое существо.

Преимущества:

Характеристики: +5 T, +5 I, +5 Cor

Снаряжение: Axe of Omnissiah, 4 Мехадендрита (Редкостью до 2)

Таланты: Mechadendrite Use (Weapon), Writhing Warrior

Трейты:

Mechanicum Implants /Импланты Механикум

Варп-Кузнец имеет полный комплект имплантов Механикум, описанный на стр. 9.

Warpforged Plate /Закаленные Варпом Латы

Доспех Варп-Кузнеца – это более чем силовая броня. Закаленный в пламени Варпа и эфирной крови демонов, он сливается с полумеханической плотью Кузнеца и становится его новой кожей. Кузнец Варпа не способен снять свой силовой доспех, но тот имеет AP 12/12/12/12, все стандартные суб-системы и не накладывает штраф –10 на тонкие манипуляции руками.

Варп-Кузнец не получает преимуществ от медицинского ухода, кроме как если его будут оперировать в полноценном Апотекарионе. Он автоматически регенерирует 1 Рану каждые 20–T.b минут, иммунен к Кровотечению, ядам, болезням, и эффектам бесполезных конечностей, а также может использовать AP брони против урона от Горения и оружия со свойством Warp Weapon.

Iron Cage /Железная Клеть

Техно-арканные инструменты в доспехе Варп-Кузнеца позволяют ему заарканивать демонов петлями эфирных излучателей и нуль-полей, пока исчадия Варпа не сломятся чуждыми им силами и не возмолят о пощаде. За полное действие Варп-Кузнец может заарканить любого демона в Истиной Форме, пройдя тест на Tech-Use–10 vs W. Заарканенный демон парализован и стабилизирован в реальности, пока Кузнец не сдвинется с места. Через W.b (демона) часов такой пытки демон подчиняется его воле и считается Сломленным. Он автоматически проваливает все встречные тесты W против Кузнеца, *пока не вернется в Варп*.

Дополнительные Таланты:

Sigil of Dominion /Печать Владычества

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Forbidden Lore (Daemons)+10

Кузнец Войны может запечатлеть свой образ на железной печати и связать ее с духом Сломленного демона. Создание печати не требует никаких бросков – только траты Очка Бесчестия и небольшого количества железа или стали. Персонаж, который держит печать, получает такие же преимущества против демона, как сам Кузнец.

Cell of Shame /Ячейка Позора

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Forbidden Lore (Daemons)+20

Особо строптивых демонов, или быть может тех, что навлекли на себя его гнев, Кузнец Войны может обречь на позорную судьбу быть не более, чем источником энергии. Потратив 5 Ходов и пройдя тест на Forbidden Lore (Daemons)–20, персонаж может заключить Сломленного демона в ячейку питания, батарею, реактор, или бак горючего. Униженный таким образом демон перманентно теряет 10 W и 15 Inf. Устройство, питаемое демонической ячейкой, никогда не требует перезарядки или заправки и имунно к эффектам Haywire, но критические провалы на его использование вызывают Феномены (вместо клина или перегрева для стрельбы). Если ячейка уничтожается, демон вырывается на свободу в Истиной Форме. Он все еще Сломлен, но имеет свободу воли, пока Кузнец не провел над ним Демоническое Владычество, и наверняка потратит те несколько Ходов свободы, что у него есть, чтобы сбежать или отомстить мучителю.

Empyrean Whip /Эмпирейная Плеть

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Forbidden Lore (Daemons)+20

В то время, как Темные Механикум отправляют демонические машины волнами приблизительно в сторону противника, и полагаются на их кровожадность, Варп-Кузнец держит своих на коротком поводке, в страхе перед эфирной пыткой, которой он может порвать их сами сущности. За полное действие он может пройти комбинированный тест на Forbidden Lore (Daemons)–20 и Command(I)–10, чтобы до конца боя напрямую управлять действиями своих Сломленных демонических машин в радиусе I м.

Forge of One /Кузница Одного

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Mastery(Tech-Use)

Поле боя является кузницей персонажа. Полагаясь только на те инструменты, что встроены в его тело, он может проводить в поле ремонт и создание предметов и машин, что обычно требуют работы в полноценной кузнице. Потратив Очко Бесчестия, он может собрать известный ему паттерн техники или оболочку демонической машины из обломков вражеского танка или деталей, вырванных из стен ульевого хаб-блока за сутки непрерывной работы.

Run Down /Загнать

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Forbidden Lore (Daemons)+20

По велению воли Кузнеца, связывающие узы впиваются в душу заключенного демона, заставляя его вложить частичку самой своей сущности в следующий рывок. Раз в Ход за свободное действие он может потратить Очко Бесчестия и дать одной из своих Сломленных Демонических Машин бонус +30 *ко всем Характеристикам* и одно Очко Бесчестия до начала его следующего Хода. В начале его следующего Хода эта машина теряет 3d10 Структуры и становится Беспомощной на 1d5 Раундов, а демон внутри перманентно теряет d5 W.

Чемпион-Терминатор

Терминаторы Хаоса – ветераны, облачённые в костюмы тактической брони дредноута. Они составляют элитную гвардию своего господина, и хотя их броня громоздка по сравнению с более лёгкой бронёй обычных космодесантников Хаоса, только прямое попадание противотанкового оружия сможет сразить терминатора, и то лишь при удачном выстреле.

Превыше обычных Терминаторов стоят Чемпионы Терминаторов, наследники темной славы Почетной Стражи былых легионов: воинов, что шли в бой одесную Примархов как их телохранители, проливали с ними кровь и разделили их легенду. Легендарные техники этих великих воинов смешались и разошлись за тысячи лет Долгой Войны и многие молодые чемпионы жадно пожирают каждое слово историй об их свершениях, выуживая из них частички могущества и мастерства.

Требования:

Раса: Космодесантник
WS 50, BS 50, Inf 40
2500 xp

Становление:

Персонаж должен заполучить Терминаторский доспех и каким-то образом обучиться техникам другого элитного терминатора, будь это из литературы, обучения, наблюдения за одним из них в бою, или сразив другого чемпиона и съев его мозг (заодно заполучив и доспех).

Преимущества:

Все преимущества, Трейты и Таланты этого Архетипа работают только когда персонаж носит Терминаторскую броню.

Характеристики: **+5 WS *или* +5 BS, +5 W *или* +5 F**

Снаряжение: Terminator Armour

Трейты:

Graceful Giant /Изящный Гигант

Чемпион движется в Терминаторской броне почти так же непринужденно, как в обычной броне. Он уменьшает штраф к А на 10, увеличивает Max.A на 10, может совершать Уклонение со штрафом –20, и может использовать любое оружие, а не ограниченный набор совместимого с доспехом.

Legendary Plate /Легендарные Латы

Терминаторская броня является символом могущества и богатства среди Космодесантников Хаоса и тот, кто носит ее с видимой легкостью, явно заслуживает уважения. В общении с другими Космодесантниками и персонажами с талантом Ancient Warrior персонаж считается имеющим Inf, на 20 выше реальной.

Дополнительные Таланты:

Anointed /Помазанник

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Forbidden Lore (Heresy)+0

Раз в Раунд Терминатор может парировать атаку по дружественному персонажу в радиусе 1м от него, или получить попадание вместо него. Когда он принимает попадание за союзника, он может пройти тест на Forbidden Lore (Heresy)+10, чтобы увеличить рейтинг силового щита **своей брони** на 35 (обычно до 1-70).

Atramentar /Атраментар

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Intimidate+10

Убив противника в ближнем бою, Терминатор может потратить Реакцию или еще не использованную Атаку другой рукой, чтобы получить рейтинг Страха 3 против всех врагов, что видели его убийство до конца сцены. Это убийство, как правило, разрывает врага в клочья, что может повредить трофеи…

Death Shroud /Саван Смерти

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Whirlwind of Death

Если он вооружен древковым оружием в двуручном хвате, Терминатор может за полное действие совершить Стандартную Базовую атаку этим оружием по всем противникам в радиусе 1м. Он бросает на попадание только один раз за всех сразу и, в случае Успеха, наносит одно попадание по каждому противнику. Он не может Уклоняться или Парировать до начала своего следующего Хода после этой атаки.

Devourer /Поглотитель

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Thunder Charge

Совершая Напролом, Терминатор может проноситься сквозь укрепленные стены и игнорирует Трудный Ландшафт. Если он вооружен хотя бы одним рукопашным оружием с Rng 0 или 1, противники, которых он сбил с ног Приемами Напролом или Повалить, получают урон этим оружием вместо обычного урона от приема. В расчете Борьбы он считается на 1 Размер больше, чем на самом деле.

Justaerin /Юстаэринец

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Two Weapon Wielder (Melee, Ranged)

Терминатор считается как два персонажа в расчете численного перевеса в рукопашной. Он может считать винтовки пистолетами, а тяжелое оружие – винтовками в расчете стрельбы в рукопашной и уменьшает штраф за атаки с двух рук на–10, если он вооружен винтовкой и рукопашным оружием.

Lernean /Лернеец

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Sentry, Scanning Advance

Терминатор не получает штрафов к Stealth от брони. Он не страдает от уменьшенного угла обзора от брони и может перебрасывать тесты Awareness на обнаружение скрытых противников. Если он связан в Рукопашной с противниками меньше него Размером, он может стрелять, как если бы он не был связан, в том числе по целям вне рукопашной.

Phoenician /Фениксиец

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Reverse Strike, Jumper

Если он вооружен древковым оружием в двуручном хвате, Терминатор может совершать Прыжок или Вольт и не получает обычного штрафа –20 к Уклонению. Когда он совершает прием Обратный Удар (Reverse Strike), он может нанести вторую атаку с основным профилем оружия вместо профиля древка.

Siege Tyrant /Осадный Тиран

Уровень: 3,
Бог: Неделимый
Требования: Storm of Lead, Two Weapon Wielder (Ranged)

Терминатор уменьшает штраф за стрельбу из любой пары стрелкового оружия на 10, в том числе двух тяжелых оружий. Если он вооружен двумя тяжелыми оружиями, стреляет из обоих в одну цель размером 2 и более и попадает из обоих, эта цель получает +2d10 Dmg от первого попадания ***второй*** атаки. Когда атаки Терминатора повреждают Укрытия, те теряют 1d10 AP вместо 1.

Ветеран Долгой Войны

Вот уже десять тысячелетий бушует Долгая Война. С незапамятных времён полные злобы и горечи Космодесантники Хаоса терзают Галактику, вырываясь из Варпа, разоряя имперские миры, и исчезая вновь. В сердце каждого значимого конфликта Долгой Войны всегда можно найти ее ветеранов – воинов, что прошли сотни битв и десятки войн, многие из которых сражались еще в великой Ереси. Их боевое братство бесконечно разнообразно и включает как безумных психопатов, так и бездушных математиков войны, и лишь две вещи объединяют ветеранов Долгой Войны: их желание увидеть Империум сожженным дотла и их боевая эффективность в бою против бессчетных орд Ложного Императора.

Требования:

Раса: Космодесантник
Hatred (любые три Имперские фракции), 20 000 xp потрачено 2500 xp

Становление:

Любой космодесантник Хаоса может взять этот Архетип без всякого становления, если он участвовал хотя бы в двух конфликтах против Империума (в том числе в предыстории персонажа).

Преимущества:

Характеристики: +5 WS *или* +5 BS, +5 W *или* +5 F
Таланты: Hatred (Imperium)
Трейты:

Archenemy /Архиврат

За столетия Долгой Войны Ветеран видел каждый трюк и каждый инструмент в арсенале Империума. Он может перебрасывать все броски на распознание Имперского вооружения, техники, снаряжения, технологии, тактики и геральдики.

Adaptation /Адаптация

Ветеран познал множество путей войны, сражаясь бок о бок с другими чемпионами Богов. Он может получить Трейт любого из стартовых Архетипов, (взятие Трейта Еретеха требует сначала раздобыть Импланты Механикум, взятие Трейтов псайкеров возможно только при создании персонажа). Если этот Архетип берется при создании персонажа, он также может взять один предмет стартового снаряжения того класса, чей Трейт он получил.

Дополнительные Таланты:

Ветеран Долгой Войны может взять ***только один*** из этих Талантов:

Builder of Bridges /Строитель Мостов

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: F 60

Слишком много войн было проиграно из-за распрей между силами Хаоса и ветеран посвятил свою жизнь выковыванию братских уз или хотя бы дипломати-ческих связей между врагами Империума. Он может обращать (меняя местами десятки и единицы) броски на любые социальные взаимодействия с другими Хаоситами. Если он выбрасывает при этом дубль, он удваивает количество Успехов, или превращает Провал в 1 Успех.

Diabolist /Дьяболист

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: W 60

Демоническая помощь и мощь Богов часто являются единственным преимуществом Легионов Хаоса перед огромными армиями Империума и Ветеран стремится достигнуть мастерства в управлении этим оружием. В свой Ход он может потратить Очко Бесчестия, чтобы до конца боя или сцены иметь возможность обращать (меняя местами десятки и единицы) броски на ритуалы, Подчинение демонов, психосилы, и Феномены (но не Прорывы). Если он выбрасывает дубль на ритуале призыва, он призывает более мощного демона или большую группу, чем планировал, автоматически подчиняет их, и те лишаются Трейта Warp Instability на W.b. персонажа Часов.

Hub Reaver /Разоритель Хабов

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: A 60

В узких тоннелях улья, коридорах корабля или траншеях Имперской Гвардии ветеран чувствует себя как дома. В свой Ход он может потратить Очко Бесчестия, чтобы до конца боя или сцены игнорировать штрафы за ограниченное пространство для маневра и автоматически проходить тесты на маневрирование в узких проходах и крутых поворотах.

Lord Reaper /Лорд Жнец

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: WS 60 или BS 60

Несчетные орды гвардейцев и солдат СПО остановили больше вторжений Хаоса, чем любое оружие в арсенале Империума, и ветеран создал себе имя, ломая их ряды. В свой Ход он может потратить Очко Бесчестия, чтобы обращать (меняя местами десятки и единицы) любые броски на действия против рядовых противников. Если он выбрасывает при этом дубль на атаку, этой атаки невозможно Избегать и она наносит попадание по еще одному рядовому противнику в пределах 2 м от основной цели (нарративно это объясняется рикошетами, сквозными ударами и цепными реакциями, вроде детонации гранат на цели).

Proselyte /Прозелит

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: F 60

Ветеран знает, что каждый глупец, верящий в ложь Империума – это еще один потенциальный союзник. Он может обращать (меняя местами десятки и единицы) броски на любые социальные взаимодействия с Имперцами. Если он выбрасывает при этом дубль, он удваивает количество Успехов, или превращает Провал в 1 Успех.

Shadow Stalker /Крадущийся в Тенях

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: P 60

Многие воины легионов Хаоса считают скрытность, засады и саботаж трусливой и бесчестной тактикой. Ветеран считает это тактикой победы. В свой Ход он может потратить Очко Бесчестия, чтобы до конца боя или сцены иметь возможность обращать (меняя местами десятки и единицы) броски на скрытность, маскировку, или обнаружение скрытного или замаскированного. Если он выбрасывает при этом дубль на атаку из скрытности, эта атака наносит +2d10 Dmg.

Slayer of Champions /Убийца Чемпионов

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: WS 60 или BS 60

Ветеран выковал свою легенду, сражая чемпионов Ложного Императора. В свой Ход он может потратить Очко Бесчестия и отметить одного противника. До конца боя он может обращать (меняя местами десятки и единицы) любые броски на Физические действия против этого персонажа, будь это атаки, Избегания, или встречные тесты. Если он выбрасывает при этом дубль на атаку, противник должен бросать на Избегание от нее два раза и отбрасывать лучший результат.

War Sage /Боевой Мудрец

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: I 60

Ветеран знает, что знание – сила, и умеет применять его мудро. Он может обращать (меняя местами десятки и единицы) броски на Знания для распознание способностей противников. Если он обладает нужным Знанием на распознание этого противника, он получает бонус +3 на все встречные тесты и реакции против его действий и еще +3 за каждый уровень этого Знания выше +0.

Моритат

В легендарные времена Великого Крестового Похода лишь одно братство всегда стояло отдельно от своих легионов: мрачные и жестокие Моритаты. Изначально не более, чем попытка Гвардии Ворона дать своим братьям, пораженным Пепельной Слепотой, достойную смерть в бою, эти воины-одиночки проявили себя в бою превыше всех ожиданий, включая их собственные, и практика разошлась по другим Легионам.

В основе феноменальной боевой эффективности Мориатов лежит способность к экстремальной фокусировке на одной задаче, что позволяет десантнику воспринимать мир словно в замедленном времени на пару секунд, но ценой раскрытия этого таланта является потеря способности формировать узы боевого братства и органично работать в команде. Хотя изначально этот эффект был лишь генетическим дефектом Гвардии Ворона, его можно добиться должной тренировкой.

Вооруженные парой пистолетов и летающие на реактивных струях прыжковых ранцев, Моритаты заработали славу бесчестных убийц, нападая из засад, опустошая противника невероятной для одного лишь десантника огневой мощью и скрываясь от ответного огня.

Требования:

Раса: Космодесантник

BS 50, A 50, Operate (Aeronautica)+10, Stealth+10, Tech-Use+10, Trade (Weaponsmith)+10, Two Weapon Wielder (Ranged), Gunslinger

2500 xp

Становление:

Десантник должен заполучить работающий Ранец Моритата, или достать чертежи и создать новый (как привило разобрав и соединив прыжковый ранец паттерна Фаэтон и ранец силовой брони с бесконечным источником питания. Он также должен заполучить знания о тактике и приемах Моритатов, будь это из литературы, обучения у одного из них, или убив одного и сожрав его мозг (заодно забрав и его ранец).

Преимущества:

Характеристики: +5 BS, +5 A, –5 F

Снаряжение: Mortiat Power Pack

Трейты:

No Lord, Nor Servant /Ни Владыка, Ни Слуга

Путь Моритата – это путь одиночества. Те из них, кто выживает достаточно долго, учатся извлекать силу из своего одиночества, но у этой силы есть цена. Персонаж не может признавать авторитет командиров и получать преимущества Командования. Он не может использовать Короткие и Детальные Команды и Брифинг, но все еще может использовать Командное Присутствие.

Chain Shot /Цепной Выстрел

Перегружая свой силовой ранец, Моритат может выжать из своих пистолетов невероятную скорострельность. Силовой ранец Моритата включает интегрированный прыжковый ранец паттерна Фаэтон (дающий Трейт Flyer(10) и маневрирование без тестов) и кабели питания для энергетических оружий. Если к кабелям присоединен пистолет, Моритат может потратить Очко Бесчестия, чтобы сделать из этого пистолета до BS.b Одиночных Выстрелов по целям в секторе обстрела в 45°, но при этом Надежность оружия понижается на 1 на этот Ход и на первом же промахе или клине он должен прекратить стрельбу из пистолета (успешные Избегания цели не считаются промахами). После Цепного Выстрела пистолет должен остыть и его нельзя использовать до окончания следующего Хода персонажа. Персонаж может активировать Цепной Выстрел для двух пистолетов одновременно, все еще тратя только одно Очко Бесчестия, стреляя из каждого поочередно, при этом промах или Клин из одного из них не обрывает цепочку из другого – Моритат просто продолжает стрелять только из другого пистолета.

Дополнительные Таланты:

Lone Warrior /Одинокий Воин

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Моритат полагается только на себя и в своем одиночестве проявляет свою истинную силу. Когда в пределах 15м от персонажа нет ни одного дружественного персонажа, он не получает преимуществ дружественных психосил и не находится в секторе обстрела дружественного Караула, он может раз в Раунд перебросить один тест на BS.

Mortido /Мортидо

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Моритат танцует на грани верной гибели, подвергая себя смертельной опасности, но в этой опасности он черпает силу. В начале своего Хода, если в его поле зрения есть противники, он может потратить все свои Реакции, чтобы восстановить одно ранее потраченное Очко Бесчестия.

Belt Feed /Ленточное Питание

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Trade (Weaponsmith) +20

Моритат модифицирует свой ранец для хранения болтов или пуль и создает продвинутую ленту, позволяющую подавать патроны на скоростях, подходящих его требованиям. Его ранец может хранить до 200 боеприпасов и подавать их по лентам в оружие. Эта лента питания не понижает Надежность оружия. Если он питает свое оружие от ленты, он может использовать его для Цепного Выстрела.

Lightning Fingers /Молниеносные Пальцы

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Quick Store

Даже самые быстрые стрелки в Галактике с трудом могут тягаться со скоростью, с которой Моритат выхватывает или сменяет свои пушки. Он может применять Таланты Quick Draw и Quick Store на пистолетах с питанием от кабеля или ленты и не получает штрафов на вытягивание и складывание пистолетов, используя неудобные и очень неудобные разгрузки и замки.

Fly-By /Пролетом

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Operate (Aeronautica)+30

Чувство времени и летные навыки Моритата настолько совершенны, что он способен танцевать в воздухе вокруг своих врагов, появляясь в их поле зрения лишь на долю секунды для меткого выстрела и тут же скрываясь от ответного огня. При наличии прыжкового ранца он может провести Полудвижение и Одиночный Выстрел (возможно из нескольких оружий) за одно полудействие и сразу же провести второе Полудвижение за еще одно полудействие. Если кто-то из противников задерживал действие или стоял в Карауле, они могут реагировать на этот маневр только если их А выше, чем у Моритата.

Outgun /Огневая Мощь

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: BS 70

Ветераны пути Моритата достигли такого мастерства, что винтовки движутся в их руках с легкостью и грацией пистолетов. Персонаж может считать любую винтовку, которую он держит в одной руке, как пистолет во всех смыслах, кроме стрельбы в рукопашной. Это включает эффекты Талантов и Трейтов, как стандартных, так и уникальных для этого Архетипа. Если он присоединит винтовку кабелем (или лентой при наличии Таланта Belt Feed) он может использовать ее для Цепного Выстрела.

Герольд

Многие лорды Хаоса правят исключительно за счет своего могущества, будь это грубая физическая сила, мастерство с оружием, или таинственные знания Технологий или Варпа. Дипломатия, лидерство и логистика, тем не менее, являются мощными инструментами в арсенале любой банды и многие лидеры рано или поздно вынуждены либо научиться ими пользоваться, либо делегировать их одному из своих доверенных советников. Позиция такого специалиста в каждой банде часто имеет разные названия, если они вообще беспокоятся о формальных титулах, но стереотипно они известны как Герольды – дипломаты, организаторы, полевые лидеры, и порой чемпионы банды. Герольд часто удостаивается чести нести знамя или икону банды в бой и своим примером вдохновлять рядовых бойцов.

Требования:

Раса: Космодесантник

WS 40, F 40, Charm+10, Command+10, Logic+10, Scholastic Lore (Heraldry), Air of Authority, Iron Discipline

2500 xp

Становление:

Десантник должен получить одобрение лидера банды, или лидерства банды, если она управляется советом, чтобы стать ее полноценным представителем, или быть ее единоличным лидером изначально. Он также должен нанести геральдику Банды и всех ее важных членов на свою броню – либо сам, либо при помощи слуг, что специализируются в покраске силовых доспехов.

Преимущества:

Характеристики: +5 F, +5 W

Таланты: Peer (Собственная банда)

Трейты:

Delegate /Делегат

Герольд представляет интересы всей верхушки своей банды и говорит от их имени. Если геральдика на его броне отображает личную символику одного из членов банды, персонаж может использовать его Inf, Таланты и Трейты, что связаны с тестами на Inf, и Таланты Peer в переговорах и тестах на реквизицию и торговлю.

Living Banner /Живой Стяг

В бою герольд больше чем еще один воин – он воплощенный символ своей банды. В свой Ход персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы пройти тест на Command(F)+10 или Charm(F)+10 и, в случае Успеха, восстановить одно ранее потраченное Очко Бесчестия ***всем*** соратникам, что могут его видеть или слышать. Он не может использовать этот Трейт, если геральдика на его броне запятнана и не видна, если только природа пятен не благоволит кредо банды. Например, Кхорнитская банда не имеет ничего против, если их герольд измазан в крови врагов, а Тзинчитская – если его броню не видно сквозь искажение колдовских энергий.

Noblesse Oblige /Благородство Обязывает

Высокое доверие, оказанное герольду его братьями по оружию, накладывает на него большую ответственность, ведь отныне его провалы накладывают позор на всю банду. Когда персонаж выбрасывает критический провал на любом тесте, он теряет одно Очко Бесчестия. Если он проваливает тест на Страх или Подавление, он теряет все преимущества Трейтов и Талантов этого Архетипа до конца боя или сцены. Если никто не видел или не заметил оплошности персонажа, он может пройти тест на W+0, чтобы не получать за нее соответствующего штрафа.

Дополнительные Таланты:

Ancient /Древний

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Герольды обычно удостаиваются чести нести в бой знамя или икону банды. Знамя или стяг должны включать геральдику банды, тогда как икона преимущественно включает ее религиозную иконографию. Знамя или икона занимают одну руку персонажа и не могут быть использованы как оружие. Пока герольд держит знамя или икону, он может использовать Трейт Живой Стяг, даже если его броня испачкана (если только не испачкан сам стяг) и после использования Трейта может пройти тест на W+0, чтобы восстановить потраченное Очко Бесчестия. Тем не менее, если он уронит знамя или икону, или их отнимет у него противник, он теряет все ранее не потраченные Очки Бесчестия и получает штраф –10 на все действия до конца боя или сцены от гложущей его вины и позора, а все его соратники, которые видели подобное осквернение знамени, должны пройти тест на W+0, или тоже получить штраф на –10 на все действия до конца боя или сцены.

Tip Of The Spear /Острие Копья

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

На острии атаки герольд вдохновляет своих боевых братьев личным примером. Если персонаж попадает по противнику хотя бы одной атакой ближнего боя, он может за свободное действие пройти тест на Charm+0, чтобы дать каждому соратнику, связанному той же рукопашной, один переброс атаки или парирования в Раунд до начала своего следующего Хода.

Stand Your Ground /Ни Шагу Назад

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Ancient

Установив свой стяг на позицию, герольд провозглашает владычество своей банды над этим местом. За полудействие он может установить знамя или икону на позиции, воткнув его древком в землю. Пока он находится не далее W.b×2 м от знамени, он получает все преимущества Таланта Ancient, как если бы он держал знамя или икону в руках. Все соратники, защищающие позицию со знаменем (включая и самого герольда) делают броски на Страх, Шок, Панику и Подавление два раза и выбирают лучший результат, а их командиры получают бонус +20 на все тесты Command на них.

Villainous Honour /Честь Злодеев

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Герольд знает, как выжать из своих побед наибольшее влияние на своих соратников, воодушевляя их на грядущие свершения. Когда он побеждает вражеского чемпиона, знаменосца или лорда (убив, лишив сознания, или приняв его сдачу в плен) в честном бою, он восстанавливает одно ранее потраченное Очко Бесчестия, а все соратники, что видели его победу, получают бонус +10 на все действия до конца боя.

Определение «честного боя» разнится от банды к банде и при взятии этого Таланта игроки и ГМ должны выработать критерии честного поединка.

Greater Herald /Высший Герольд

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Inf 45

Одним лишь представлением герольд способен возвысить кого-то в глазах слушателей, укрепив его авторитет и репутацию. За полудействие он может потратить Очко Бесчестия и пройти тест на Charm+0, чтобы в случае Успеха дать другому персонажу или себе способность бросать на Command, Charm или Intimidate два раза, и выбирать лучший результат до конца сцены или боя.

Коготь Варпа

Когти Варпа – ужасно изменённые Космодесантники Хаоса, обладающие умением преодолевать барьеры между измерениями. Подобно своим братьям по оружию, Рапторам, когда-то они были частью штурмовых рот Легионес Астартес, хотя они шли по пути хищника так долго, что живут только для того, чтобы резать, вспарывать и разрывать на части. Такая прямолинейная фокусировка на процессе убийства отпечаталась на их телах. Вместо рук и ног у каждого Когтя Варпа – ряд потрескивающих мечей с лезвиями столь невероятно острыми, что они могут временно разрывать саму реальность.

Пропитанные энергией Варпа, привлеченной их хищнической натурой, Когти Варпа обладают странными дарами и свойствами, присущими скорее демонам, чем живым существам, но это результат не вселения Нерожденного, а скорее трансформации самой души Когтя и ее слияния с духами доспеха и оружия.

Требования:

Раса: Космодесантник
WS 50, Cor 50, Operate (Aeronautica)+20, Two Weapon Wielder(Melee)
2500 xp

Становление:

Десантник должен длительное время сражаться, используя прыжковый ранец и преимущественно рукопашное оружие и подвернуться прямому влиянию Варпа, будь это от эффекта психосилы вроде Дар Хаоса, пребывания на демоническом мире, или как самый распространенный вариант – от участия в абордаже вражеского корабля в Варпе.

Преимущества:

Характеристики: +10 WS, +10 A, +5 P, –10 I, –10 F

Трейты: Daemonic (+2), Flyer(A.b×2), Stuff of Nightmares

Warp Talon Suit /Доспех Когтя Варпа

Броня и прыжковый ранец Когтя Варпа сливаются с его телом. Он не способен снимать свою броню и прыжковый ранец, но они больше не нуждаются в зарядке и способны регенерировать боевые повреждения, а также более не считаются технологическими устройствами и не могут быть повреждены или отключены эффектом Haywire. Он может использовать АР своей брони против урона от горения и урона от оружия со свойством Warp Weapon. Коготь Варпа не получает никаких негативных эффектов от нахождения в Варпе без защитных полей. Шлем его брони изменяется, чтобы включать раскрываемую пасть, с помощью которой он может есть или плеваться кислотой, не снимая шлема.

Vorpal Claws /Стрижающие Когти

Руки и ноги Когтя Варпа искажаются, отращивая длинные когти, потрескивающие энергией Варпа. Они считаются Когтями с профилем **Когти.P**, **Rng 1, Dmg 1d10+4 R, Pen 7**, **Power Field, Reinforced, Tainted, Warp Weapon**. Персонаж может при желании отключать и включать обратно любые из свойств когтей за свободное действие. Он не может снять эти когти и лишается способности проводить тонкие манипуляции пальцами, нужные для большинства Навыков группы Trade, и может пользоваться только оружием, которое было специально модифицировано под его измененные руки. Когти на его ногах могут быть использованы, чтобы хватать предметы и персонажей точно так же, как руки.

Veil Render /Разрыватель Завесы

Потратив Очко Бесчестия и одно полудействие, персонаж может разорвать когтями реальность и нырнуть в Варп по ту сторону. Находясь в Варпе, он получает Трейт Unnatural Senses (P), с помощью которого он может воспринимать реальность по ту сторону, в то время, как его самого могут засекать только пса-йкеры, и прочие существа, способные заглядывать сквозь Завесу. В любой момент своего Хода (в т.ч. совершая Натиск) за свободное действие Коготь Варпа может вернуться в реальность.

Дополнительные Таланты:

Warp Flash /Варп Вспышка

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Раны в реальности, открываемые Когтями Варпа, выпускают наружу противоестественный не-свет, пожирающий обычное освещение. Когда персонаж входит в Варп или выходит обратно, используя Трейт Veil Render, все персонажи в радиусе Cor.b м. должны пройти тест на P+0, или Ослепнуть до конца своего следующего Хода.

Speed of Thought /Со Скоростью Мысли

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Navigation (Warp)+0

Расстояние и время лишены смысла в Варпе, что позволяет перемещаться на огромные расстояния, совершив всего лишь один шаг. Большинство Когтей Варпа держится ближе к границе реальности, чтобы лучше ориентироваться, но по-настоящему смелые (или безумные) отваживаются летать вглубь. Находясь в Варпе, персонаж может потратить полное действие и пройти тест на Navigation (Warp)+0. В случае Успеха, он может переместиться в любое знакомое ему место в пределах звездной системы, в случае Провала – он теряется в Варпе и должен пытаться найти путь на следующий Ход. В случае Критического Провала, он совершенно дезориентируется и пропадает в Варпе до конца боя или сцены, после чего выпадает в реальность в случайном месте звездной системы по выбору ГМа. Это место должно быть обитаемым, так что его не может выкинуть посреди космоса или в глубине планеты.

Vulture /Стервятник

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Коготь Варпа может восстанавливать свои мистические силы, поглощая частики души, что остались в его жертве после смерти. Персонаж получает ½Cor.B (окр.▲) дополнительных Очков Бесчестия, которые он может тратить только на Трейт Veil Render. Эти Очки Бесчестия не восстанавливаются как обычно и, чтобы восстановить одно из них, персонаж должен съесть глаза, сердце или печень разумного существа, убитого не более 10 минут назад.

Warp Trail /Варп-След

Ур.: 2, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Используя свои искаженные чувства, Коготь Варпа может преследовать своих жертв по следу, что оставляют их души. Он может пройти тест на Awareness–30, чтобы выделить варп-след жертвы и следовать по нему, при этом, если жертва является псайкером, он получает бонус +5×бPR (цели) на этот тест.

Rift /Разлом

Ур.: 3, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Впиваясь в разлом реальности, Коготь Варпа обрушивает его внутрь себя, вызывая взрыв Варп-энергий. Когда он открывает разрыв в Варп, персонаж может вместо того, чтобы войти в него, детонировать его, нанося **½Cor.b (окр.▲) d10 E Dmg с Pen 10** всем персонажам, в радиусе Cor.b м, не имеющим Трейта Daemonic. Если на броске урона при этом выпало две шестерки, семерки, восьмерки или девятки, разлом также призывает в Реальность 1d5 Демонеток, Чумоносов, Кровопускателей или Ужасов соответственно в Истиной Форме.

Облитератор

Укутанные тайной Облитераторы – возможно, одни из наиболее странных и, несомненно, могучих воинов Хаоса. Ходячий арсенал, громадина, превышающая размером даже космодесантника Хаоса в доспехе терминатора, Облитератор – это масса искажённой, текучей на вид плоти, соединённой с оружием. Облитераторы – гротескные противоестественные киборги, чья плоть и кровь может превращаться в ярко-белую плазму, кости сплавляться с титаном, а внутренние органы – генерировать смертельные электрические разряды. Их мозг настолько же машина, насколько и живая плоть.

Облитераторы чрезвычайно редки, они находятся за пределами состава военных отрядов и легионов и перемещаются из одного в другой, меняя свою силу и умения на возможность предъявить свои права на древний Археотех, экзотическое или эзотерическое военное снаряжение их врагов. Поглощение нового экзотического вооружения и технологий является единственным наслаждением, доступным Облитератору, и почти все они одержимы сбором ранее неизведанных технологий.

Одной из ключевых способностей, которой обладают Облитераторы, является способность образовывать из своих тел разнообразное тяжёлое оружие. Шествуя по полю боя, они преобразуют свое вооружение из лазпушек в плазмапушки, тяжелые болтеры и другое специализированное оружие, всегда имея ответ на любую угрозу на поле боя.

Требования:

Раса: Любая
I 50, Tech-Use +10
4500 хр для Космодесантника, 5500 хр для Человека

Становление:

Чтобы стать Облитератором, персонаж должен раздобыть где-то образец вируса Облитератора. Добыть его можно в адских кузницах Темных Механикум, на кораблях и в крепостях Железных Воинов, или из черной крови, текущей в жилах Облитераторов, если персонажу повезет победить одного из них в бою, или уговорить поделиться своей кровью. Вирус вводится в кровоток персонажа инъекцией и тот в течении нескольких недель претерпевает мучительную трансформацию своего тела и разума в новую форму. Если вирус вколоть кому-то, кто не соответствует требованиям, его разум не выдерживает трансформации и новый Облитератор будет лишь безумным чудовищем.

Преимущества:

Характеристики: +10 BS, +30 S, +10 T, –25 A, –15 F, +15 Cor

Трейты: Auto-stabilized, Daemonic(2), Fear(2), From Beyond, Machine(14), Size(2), Sturdy, Unnatural S(5)[1], Unnatural T(5)[1]

1 – не складываются с Unnatural S и T(4) Космодесантника

Fleshmetal Body /Тело Из Плотеметалла

Тело Облитератора состоит из невозможной смеси мутировавшей плоти и искаженного Варпом металла, изменяющейся послушно его воле и формируя для него оружие, броню и инструменты. Облитератор не способен носить броню или использовать обычное оружие или инструменты. Вместо этого он формирует их из собственного тела. Его тело включает все стандартные суб-системы, но при этом не страдает от эффектов Haywire.

После полной трансформации Облитератор весит 2 тонны, он не может совершать Прыжки или Бег, а его скорость Натиска уменьшается до скорости Полного Движения. В дополнение, он получает +10 Ран и имеет не перегружающийся силовой щит-купол 1-50.

Living Arsenal /Живой Арсенал

Податливая плоть Облитератора способна формироваться во всевозможные оружия смерти. За полное действие он может ассимилировать касанием любое оружие или механизм, размера, которым может пользоваться космодесантник или персонаж поменьше. При этом сам предмет разрушается, поглощенный плотью Облитератора, а Облитератор узнает, как это оружие работает и как его создавать. Ассимиляция не работает на технологиях Орков и Некронов, Демоническом и Руническом оружии, оружии Наследия и психическом оружии вроде психосилового оружия. Он также не может ассимилировать гранаты и взрывчатку. Облитератор может ассимилировать и запомнить неограниченное количество снаряжения.

Потратив одно полудействие, Облитератор может превратить одну или две своих руки в оружие или инструмент, которые он когда-либо ассимилировал, при этом он может использовать тяжелое оружие и винтовки одной рукой без какого либо штрафа. Оружие Облитератора никогда не заклинивает или перегревается (критические провалы просто вызывают промахи) и не потребляет боеприпасы, но также не может быть заряжено специализированными боеприпасами. Если сформированное оружие является пистолетом, винтовкой, или длинной винтовкой, Облитератор может создать два таких на одной руке, придавая ему свойство Twin-Linked.

Дополнительные Таланты:

Bullet Eater /Пожиратель Пуль

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Облитератор может поглощать специализированные боеприпасы и хранить их внутри своего тела. Он может заряжать их в подходящее оружие и менять боеприпасы в оружии как если бы у того был селектор боеприпасов. Потратив Очко Бесчестия, Облитератор может размножить один из специализированных боеприпасов, чтобы заполнить им один стандартный магазин для оружия (например, в случае с болтами для болтера он превращает 1 болт в 24). Он не может размножать боеприпасы с мистическими свойствами, вроде Инферно-болтов Тзинча.

Fireproof /Огнеупорный

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Бронированное тело Облитератора отращивает огнеупорный слой и систему пожаротушения. Он получает иммунитет к эффекту Горения. Потратив полудействие, он может обдать струей огнетушителя другого персонажа на расстоянии до 3м, мгновенно потушив его.

Shredder /Измельчитель

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Сконцентрировавшись, Облитератор способен ощетиниться десятками или даже сотнями небольших стволов, палящих во все стороны. Он может потратить полное действие, чтобы отрастить ранее ассимилированные пистолеты под руку человека по всему телу и нанести 1 попадание из них по каждому персонажу в радиусе 3м, в том числе по союзным.

Broadside /Залп

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Облитебратор способен выпустить в противника абсурдное количество огневой мощи. Он уменьшает штраф на стрельбу тяжелым оружием и винтовками с двух рук (в любой комбинации) на 10. Если он стреляет по одной цели с обеих рук, обе атаки получают преимущество прицеливания.

Одержимый

Некоторым последователям Хаоса продать богам только лишь свои души недостаточно. Те, кто жаждет могущества любой ценой, полностью отдаются Хаосу, их тела становятся вместилищами для нематериальных сущностей Варпа. Одержимость является длительным и мучительным процессом, ибо демоны внутри носителя искажают его физическое тело, изменяя его, чтобы оно смогло лучше удовлетворять их потребности. Возжелавшие стать одержимыми месяцами проводят ужасающие обряды, приносят жертвы Богам и наносят ритуальные шрамы, готовя свои тела для вселения демонического существа.

Большую часть времени демон мирно спит в душе Одержимого, пробуждаясь только к битве, стремительно и болезненно перестраивая тело своего хоста в смертоносную машину. У большинства одержимых при трансформации проявляются ужасные лапы, странно искаженная мускулатура, обвивающиеся вокруг щупальца, искривленные лица, деформированные тела, хлесткие хвосты, шипы, колючки, ветвистые или простые рога и прочие телесные уродства и аномалии, так как демон внутри перестраивает тело согласно своим извращенным прихотям. Некоторые обладают огромными телами (больше, чем у космических десантников), бритвенно-острыми клешнями и когтями, клыками и другим «естественным» оружием, которое может запросто вскрыть силовую броню космического десантника или даже невероятно прочный доспех терми-натора.

Требования:

Раса: Любая
1500 xp

Становление:

Любой персонаж может стать Одержимым, успешно пройдя через ритуал Одержимости и подчинив своей воле вселившегося демона.

Преимущества:

Характеристики: +2d10+5 Cor

Трейты:

Twin Spirit /Двойной Дух

В теле Одержимого живет два духа: исходная душа хоста и демон, и демон имеет собственные желания и цели, часто отличные от желаний и целей хоста. Оба могут общаться телепатически и их отношения между собой определяют динамику Одержимого. При одержимости, игрок и ГМ вместе решают, будут ли игрок или ГМ отыгрывать демона. Когда игрок впервые в сутки проявляет демона, по-следний может попытаться перехватить контроль над телом до конца боя или сцены, пройдя тест на W+0 vs W+0 хоста. Конечно, если демон и хост достигли взаимопонимания, последний не будет пытаться перехватывать контроль и может даже помогать хосту советом, или второй перспективой, а при должном доверии хост может добровольно давать демону контроль в ситуациях где тот более компетентен.

Если разум персонажа подчиняют телепатией или гипнозом, демон автоматически перехватывает контроль, если же демона подчиняют Демоническим Владычеством, аналогично перехватывает контроль хост, давая Одержимому толику защиты от кукловодов и демонологов, хотя это не спасает от способностей, что подчиняют тело в обход разума, вроде Трейта Parasite или Проклятья Голама. Демон также делает персонажа неуязвимым к атаке Одержимостью – даже если пытающийся вселиться демон куда могущественнее того, что скрылся в душе Одержимого, последний пущен внутрь добровольно, что дает ему огромное метафизическое преимущество в обороне.

Dead End /Тупик

Одержимость – это быстрый путь к силе, отрезающий еретику путь к истинному демоничеству. Когда Cor персонажа достигает 100, независимо от его Inf, он не превращается ни в Демон-принца, ни в Отродье. Вместо этого, если он не достиг полного взаимопонимания со своим демоном, тот пожирает его душу и захватывает постоянный контроль над его телом. Если же он достиг гармонии симбиоза, дух человека и демона сливаются воедино, формируя новое существо – в первом случае игрок теряет контроль над персонажем, во втором он с ГМом обсуждают новую личность Одержимого и может продолжать играть им, с той разницей что его Cor теперь равно 100 и не может изменяться, он считается демоном постоянно, даже без Проявления, и сохраняет Трейт Daemonic в своей обычной форме.

Invocation /Проявление

В бою Одержимый спускает своего демона с цепи и позволяет ему переделать свое тело в ужасную боевую форму. При каждом Проявлении Одержимый должен проходить тест на Cor+10 или получать 1 Порчи. Персонаж может потратить полудействие, чтобы проявить демона и получить следующие преимущества, в зависимости от своего Cor:

Трейт	Cor 1-35	Cor 36-55	Cor 56-70	Cor 71-90	Cor 91-100
Daemonic	2	3	4	5	6
Deadly Natural Weapons	0	1	1	2	2
Fear	2	2	2	3	3
Unnatural S	+2	+3	+4	+5	+6
Dark Sight	нет	нет	да	да	да
Кол-во Даров:	2	3	4	5	6

Помимо этих преимуществ, броня и одежда персонажа сплавляются с его демонической формой: они дают точно такие же бонусы, как обычно, но при этом не считаются технологическими устройствами и работают как Трейт Natural Armour. Точно так же за полудействие Одержимый может заключить демона обратно и принять свою смертную форму, теряя все преимущества демонической формы.

При проявлении, Одержимый может активировать количество Даров, указанное в нижней строчке таблицы выше. Он имеет доступ к некоторым Дарам изначально и может покупать другие за опыт. Он также может в начале своего Хода заменить один любой Дар другим за полудействие.

Дары:

Защитные:

Аура Хаоса (Базовый):
Одержимый на долю секунды мерцает между реальностью и Варпом, пропуская удары и выстрелы сквозь свое тело без вреда. Он получает не перегружающийся сквозной силовой щит с рейтингом 1-W его демона, но на любом дубле при броске на щит он вызывает Феномен.

Панцирь (100 xp):
Естественная броня вырастает из кожи Одержимого. Он получает Трейт Natural Armour (Cor.b), который не складывается с его носимой броней.

Завеса Тьмы (250 xp):
Облако противоестественной тьмы окутывает Одержимого. Все атаки против него получают штраф –20, если атакующий полагается на зрение в прицеливании.

Регенерация (400 xp):
Демоническая плоть Одержимого исцеляет повреждения в считанные секунды. Он получает Трейт Regeneration (½Cor.b (окр.▲)). Он не может регенерировать урон, нанесенный оружием со свойством Sanctified.

Оружие:

При активации одного из этих Даров персонаж изменяет одну или несколько из своих конечностей в оружие. Превращение одной или двух конечностей считается одним Даром, но превращение второй пары требует траты еще одного Дара. Эта конечность больше не может использовать другое оружие или инструменты, пока одержимый не изменит ее обратно. Полученное таким образом оружие имеет свойство Reinforced, но не может использовать альтернативные хваты рукопашного оружия.

Огромные Когти (Базовый):

Когтистые пальцы Одержимого удлиняются, превращаясь в длинные когти. Этот дар может быть применен как к рукам, так и к ногам.

Название	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства
Огромные Когти	Basic Когти.Р	1-2	1d10+4 R	4	

Слияние (100 хр):

Рукопашное оружие, которое одержимый держит в руке, сливается с ней и становится его частью. Это оружие теперь получает все преимущества и недостатки оружия от Дара, в том числе преимущества Даров-усилителей.

Коса (100 хр):

Рука одержимого трансформируется в лапу богомола с длинным лезвием-косой. Это оружие дает бонус +10 на Захват и атакующие действия в Борьбе за *каждую* руку-косу, которую он использует для Захвата, и считаются оружием с Rng0 в Борьбе. Если взятая в захват цель пытается совершить любые действия Борьбы (независимо от их успешности), одержимый может выбрать нанести ей попадание косами с 1 Успехом в ту часть тела, за которую он ее держит.

Коса	Basic Когти.П	0-3	1d10+3 R	3	Razor Sharp

Хлыст (200 хр):

Вся рука одержимого растворяется в месиво мышц и шипов, растягивающееся, как длинный хлыст.

Хлыст	Basic Кнут	4-8	1d10+2 R	2	Flexible, Unwieldy

Клинок (300 хр):

Предплечья и ладони одержимого сливаются и вытягиваются, формируя подвижный живой меч с зазубренным лезвием.

Клинок	Basic Меч	2-4	1d10+4 R	4	Balanced, Tearing

Клешня (400 хр):

Рука одержимого превращается в огромную крабью клешню, покрытую толстым панцирем. Он получает +4AP на превращенной руке и бонус +30 к S во всех тестах и атаках, что используют сжатие клешни. Если атаку клешней парировали, одержимый может попытаться выбить оружие, которым его парировали, из рук противника за свободное действие, как если бы он имел Талант Disarm, используя S вместо WS.

Клешня	Basic Когти.П	0-2	2d10+3 R	5	Unwieldy

Рука-Пушка (400 хр):

Если одержимый вооружен пистолетом или винтовкой, ее втягивает в его предплечье, освобождая его ладонь или отращивая когтистую лапу на конце ствола. Он может использовать это стрелковое оружие одной рукой без всяких штрафов, если не мог раньше, и оно больше не тратит *стандартные* боеприпасы, при выстреле. Это оружие также получает преимущества Даров-усилителей.

Усилители:

Дары из этой группы усиливают естественное оружие одержимого, будь это оружие полученное от даров группы Оружие, или от Трейта Deadly Natural Weapon. Только один дар этой группы может быть активен одновременно.

Варп-Пламя (100 хр):

Противоестественное пламя укутывает оружие одержимого. Оно наносит E(Fl) урон и получает свойство Flame.

Яд (200 хр):

Демонический яд сочится из оружия одержимого. Оно получает свойства Felling (½Cor.b (окр.▲)) и Toxic(½Cor.b (окр.▲)).

Молниевое Поле (300 хр):

Силовое поле искрится вокруг оружия одержимого. Оно получает +2 к Dmg и Pen, наносит E урон и получает свойство Power Field.

Лезвия Душ (400 хр):

Клинки одержимого ранят сами души его жертв, свободно проходя сквозь бренную материю. Его оружие получает свойство Warp Weapon.

Движение:

Звериные Ноги (Базовый):

Ноги одержимого искажаются в двусоставные, как у зверя. Он получает Талант Sprint и если его руки заканчиваются когтями, а не более специализированным оружием, он также получает Трейт Quadruped.

Текучий (100 хр):

Плоть одержимого течет и мякнет, позволяя ему просочиться через узкие проходы, или облепить собой противника. Он получает Трейты Amorphous и Crawler.

Паук (200 хр):

Руки и ноги одержимого цепляются к твердым поверхностям как прилипшие, позволяя ему передвигаться по стенам и потолку с половинной SPD, используя только ноги, или с полной на четвереньках.

Демоническая Скорость (300 хр):

Одержимый проявляет чудеса ловкости и контроля над собственным телом, отращивая дополнительные мышцы и изменяя подвижность скелета. Он получает Талант Jumper, Трейт Unnatural A(⅓Cor.b (окр.▼)) и бонус +20 на все тесты Acrobatics.

Крылья (400 хр):

Огромные кожистые крылья вырастают из спины одержимого. Он получает Трейт Flyer(A.b×2).

Чувства:

Разделенное Внимание (Базовый):

Обе души одержимого рассматривают его окружение независимо друг от друга. Совершая тесты Awareness, он делает два броска – за человека и за демона (используя профиль демона для последнего).

Дополнительные Глаза (100 хр):

Дюжина с лишним глаз вырастает по всему телу одержимого. Он получает круговое зрение и может выглядывать из укрытия или из-за угла, выдвинув только руку или ногу, вместо головы.

Варп-Зрение (200 хр):

Демон делится с одержимым своим чувством Варпа, позволяя ему видеть его проявления в материуме. Одержимый «видит» незримые проявления Варпа в реальности, что позволяет ему определять псайкеров и их силы (хотя и без глубокого понимания, что дает тест на Пси-Чутье).

Рулевой (400 хр):

Используя чувства своего демона, Одержимый может заглянуть в безумие Варпа по ту сторону. Он получает Навык Navigation(Warp)+0, если не имел его раньше, и может вести корабль в Варпе как Навигатор. Если Cor одержимого 50 или выше, он может использовать этот дар даже вне Проявления.

Разное:

Пасть (100 хр):

Рот одержимого превращается в клыкастую пасть. Он может совершать атаки укусами в Захвате, используя свой Трейт Deadly Natural Weapon.

Шипы (100 хр):

Острые шипы вырастают по всему телу Одержимого. Они работают аналогично модификации «Шипы» на броне.

Рога (100 хр):

Острые рога вырастают на голове одержимого. Он может потратить Реакцию, чтобы совершить дополнительную атаку головой, используя свой Трейт Deadly Natural Weapon.

Дополнительные Таланты:

Reality Ripple /Рябь Реальности

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Cor 40

Плоть одержимого изменяется в мгновение ока, словно сама реальность моргнула. Он может провести Проявление или сменить любое количество Даров за свободное действие, получив 1 Порчи.

Introspection /Интроспекция

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Forbidden Lore (Daemons)+0

Одержимый достигает более глубокого понимания со своим демоном. Он получает бонус, равный бонусу Навыка Forbidden Lore (Daemons) на социальные взаимодействия со своим демоном. Раз в Ход за полудействие он может пройти тест на Charm+0 vs W+0 или Logic+0 vs W+0 против своего демона (по выбору ГМа в зависимости от характера и настроения демона), чтобы убедить его проявить один дополнительный Дар, который нельзя сменить до окончания Проявления.

Скульптор Плоти

Скульпторы Плоти – это безумные ритуалисты и хирурги, использующие свои противоестественные таланты в лепке плоти, чтобы достичь безумного сибаритства и удовлетворения своих гедонистических наклонностей. Они обладают превосходными навыками в искусстве медицины, а большинство их знаний приобретены благодаря ужасающим экспериментам над собственным телом. Они с восхищением проводят часы, испытывая, провоцируя и стимулируя обнаженную плоть в своем нескончаемом поиске еще неоткрытых способов получения неописуемых ощущений. Скульпторы Плоти привычны к боли и провели на себе множество операций, так что могут более полно прочувствовать и насладиться трансформациями, применяемыми к своим телам. Такие изменения часто превращаются в отвратительное пристрастие. Многие Скульпторы Плоти непрерывно меняют себя лишь для того, чтобы испытать невыносимую боль от своей работы. Однако их поиски совершенства бессмысленны, ведь их извращенное воображение снова и снова изобретает новые и пугающие увлечения и изменения, радикально меняя их идеалы «совершенства» после каждой трансформации.

Требования:

Раса: Человек
Покровительство Слаанеш
I 50, P 45, Medicae+10, Scholastic Lore (Occult)+10
2500 xp

Становление:

Скульпторы Плоти происходят с демонических миров Слаанеш и их способности являются врожденными, вызванные воздействием губительных энергий этих проклятых планет. Редкие и удивительные таланты Скульпторов часто вызывают зависть других последователей Принца и те тратят несоразмерное количество времени и ресурсов, чтобы заполучить их себе, используя темные сделки, ритуальный каннибализм, или биомантическое слияние плоти. Почти все эти методы требуют принесения в жертву другого Скульптора Плоти, его трупа, или его души. Успех в становлении Скульптором больше зависит от силы желания заполучить эту силу, чем правильности проведения ритуала.

Преимущества:

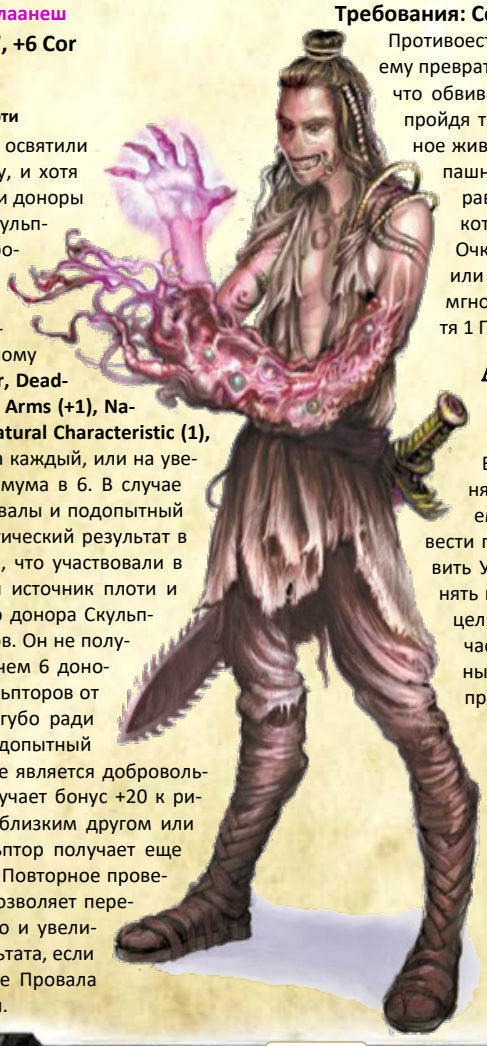
Не может потерять покровительство Слаанеш

Характеристики: +10 I, +5 P, –5 W, +6 Cor

Трейты:

Rite of Fleshmolding /Ритуал Лепки Плоти

Имея доступ к операционной, которую освятили как храм Слаанеш, одному подопытному, и хотя бы одному донору (как подопытный, так и доноры должны быть разумными существами) Скульптор Плоти может потратить 6 часов на проведение ритуала Лепки Плоти и провести тест на Medicae–10. В случае Успеха, Скульптор Плоти может потратить Успехи, чтобы *перманентно* дать подопытному Трейты **Amphibious, Burrower (1), Crawler, Deadly Natural Weapons (1), Flyer (1), Multiple Arms (+1), Natural Armour (1), Quadruped, Sturdy, Unnatural Characteristic (1),** или **Unnatural Senses (1)**, тратя 1 Успех на каждый, или на увеличение рейтинга Трейта на 1 до максимума в 6. В случае Провала, Скульптор бросает 1d10–1+Провалы и подопытный получает выпавший результат как R критический результат в торс. Независимо от успеха, все доноры, что участвовали в ритуале, используются как материалы и источник плоти и погибают, но в случае Успеха за каждого донора Скульптор получает 1d5 дополнительных Успехов. Он не получает дополнительных Успехов за более чем 6 доноров, но это не останавливает многих скульпторов от того, чтобы просто тратить их жизни сугубо ради развлечения. Если в процессе ритуала подопытный находится в сознании, не обезболен и не является добровольным участником ритуала, Скульптор получает бонус +20 к ритуалу. Если кто-то из доноров является близким другом или дорогим человеком подопытного, Скульптор получает еще +10 к ритуалу за каждого такого донора. Повторное проведение ритуала на том же подопытном позволяет перераспределить полученные Трейты заново и увеличить количество Успехов до нового результата, если он лучше, чем предыдущий, но в случае Провала пациент теряет ранее полученные Трейты.



Insanely Malleable /Безумно Податливый

Власть Скульптора над собственной плотью позволяет ему изменять ее в считанные секунды. За полудействие он может потратить Очко Бесчестия и пройти тест на Medicae–10, чтобы в случае Успеха временно получить преимущества ритуала Лепки Плоти. Он может потратить таким образом несколько Очков Бесчестия и добавлять новые Трейты за полученные Успехи. За каждый час после получения Трейтов Скульптор Плоти должен пройти тест на W+0, или убрать «лишние» Трейты, как если бы его количество Успехов уменьшилось на количество Провалов. Раз в 10 минут Скульптор также может за полное действие пройти тест на Medicae–10, чтобы перераспределить свои Успехи на другие Трейты.

Дополнительные Таланты:

Sculpturite /Скульптурит

Уровень: 1, Бог: Слаанеш
Требования: Cor 15, Minion of Chaos

Искривленные твари, известные как Скульптуриты – живые жертвенные палитры, на которых безумные хирурги практикуют свое извращенное искусство. Скульптор создает Скульптурита как Миньона-человека и может улучшить любое количество своих Миньонов-людей до Скульптуритов. Он должен провести над будущим Скульптуритом измененный ритуал Лепки Плоти, в процессе которого он вместо придачи ему новых Трейтов искажает сам его разум и нервную систему, превращая персонажа в своего верного раба, физиологически зависимого от какой-то субстанции, выделяемой телом скульптора, будь то феромоны, выпускаемые им в воздух, или какая-то из его физиологических жидкостей. Миньон-Скульптурит получает Трейты Sycophant и Monodevotant без траты Очков Трейтов. Скульптор Плоти получает бонус +Cor.b×5 на тесты Medicae на Скульптурите и может за полное действие пройти тест на Medicae+0, чтобы перераспределить свои Успехи на его предыдущие модификации с помощью ритуала лепки плоти, если Скульптурит находится в рукопашной дистанции с ним.

Eidolon /Эйдолон

Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: Cor 35

Противоестественные способности Скульптора Плоти позволяют ему превратить живого человека в податливое месиво сжатой плоти, что обвивает его, словно змея. Потратив три полных действия и пройдя тест на Medicae+0, персонаж может убить другое разумное живое существо, которое все это время находилось на рукопашном расстоянии от него, и получить количество Плоти равное T.b жертвы. Он может накопить до Cor.b×2 Плоти, которая видимо обвивает его тело, и тратить ее либо как Очки Бесчестия для активации Трейта Безумно Податливый, или Усиления и Перебросов на тесты для него, либо чтобы мгновенно залечивать свои Раны за свободное действие, тратя 1 Плоть на каждую вылеченную Рану.

Appolyon /Аполион

Уровень: 3, Бог: Слаанеш
Требования: Cor 45, Medicae+30

В поисках совершенства плоти, Скульптор может изменять одного подопытного месяцами до полной неузнаваемости. Он может потратить Очко Бесчестия, чтобы провести повторный ритуал лепки плоти над подопытным и добавить Успехи к его текущим Успехам вместо того, чтобы заменять их. Этот обряд занимает T цели дней, в течении которых цель беспомощна, а Скульптор тратит на нее как минимум 8 часов в день. В случае Провала теста на ритуал, подопытный автоматически умирает. Этот Талант не может быть применен при самомодификации Талантом Нарцисс

Narcissus /Нарцисс

Уровень: 3, Бог: Слаанеш
Требования: Cor 45, Mastery (Medicae)

Мастерство Скульптора Плоти позволяет ему проводить свои операции на самом себе, невзирая на изменения в собственном теле. Он может проводить ритуал Лепки Плоти на себе, по сути обеспечивая себя перманентным и неубывающим со временем запасом Успехов для перераспределения с помощью Трейта Безумно Податливый.

Король Червей

В забытых глубинах варп-штормов кроются демонические миры Нургла, полные затхлой неумирающей жизни, где живой ковер червей, насекомых или грибков простирается вглубь на километры и противоестественные твари формируют лишенную смысла экосистему, построенную на пожирании регенерирующей из ничего плоти. Но даже на этих адских мирах процветает человеческая цивилизация под покровительством Королей Червей – могучих колдунов, одаренных Нурглом властью над паразитами их родного мира. Искаженные мириадами паразитов, что симбиотически живут в их телах, Короли используют свою связь с любимцами Нургла, чтобы чудесным образом создавать плоть из Варпа, размножая свой рой в мгновение ока, создавая чудовищных боевых конструктов, и даже передвижные крепости из живой плоти, послушной их воле. Большая часть Королей Червей довольствуется своими мелкими королевствами и любовью своих верных подданных, но порой некоторые из них покидают родные миры, чтобы распространить слово Дедушки тем, кто не знаком с его дарами и, возможно, обратить еще один мир в столь милую ему некротическую утопию бесконечной неизменной жизни.

Требования:

Раса: Человек
Покровительство Нургла
I 50, P 45, Psyker, PR 4, Survival+10
2500 xp

Становление:

Короли Червей происходят с демонических миров Нургла и их способности получены в дар от демонического патрона мира, выбирающего самых достойных, чтобы вести свои народы во враждебной людям экосистеме и процветать. Безумцы, желающие заполучить силу Короля Червей себе, должны совершить паломничество на один из этих миров и доказать свою верность идеалам Нургла демоническому патрону этого мира... или победить его в бою и вырвать дар силой.

Преимущества:

Не может потерять покровительство **Нургла**

Характеристики: +5 T, +5 I, +5W, –5 F, +7 Cor

Трейты: Regeneration (½Cor.b (окр.▲))

Verminous Conduit /Паразитический Проводник

Благословенные Нурглом черви, живущие в плоти Короля, служат проводником мистической силы. Он получает +1 к эPR психосил Нургла и Биомантии.

Hand of Plenty /Рука Изобилия

Король Червей избран вести свой народ через любые трудности, и обеспечивать их всем необходимым. Расширяя свой рой паразитов, он может создавать еду, питье, одежду и примитивные инструменты из кожи, хитина, роговины и кости, достаточные для обеспечения коммуны из Cor.b×100 людей, хотя люди, не поклоняющиеся, Нурглу неизменно находят щедрые дары Короля Червей отвратительными и непригодными для использования.

Worm Master /Повелитель Червей

В бою Короли Червей могут мистически размножать рои паразитов, копошащихся в их телах, и выпускать их наружу, формируя аморфных боевых конструктов из сегментированной плоти. Персонаж может за полное действие пройти тест на W–10, чтобы в случае Успеха призвать рядом с собой Извивающийся Рой, который действует в его ход Инициативы и контролируется им напрямую. За каждый Успех после первого Извивающийся Рой получает +10 стартовых Ран. Король может одновременно контролировать до Cor.b Роев, но каждый Ход в бою, пока хотя бы один Рой активен, он должен либо тратить полудействие, либо получать 1d5 непоглощаемого R урона, т.к. рой внутри него стремится выбраться наружу и присоединится к пиршеству. Он может рассеять любое количество Роев за свободное действие.

Извивающийся Рой										Раны: 10
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
34	01	21	25	34	07	34	16	07	77	–

Броня: Хитиновая Броня 3/3/3/3 **T.b. 2 | Погл. 5/5/5/5**
Навыки: Awareness, Survival
Таланты: Swift Attack
Трейты: Amorphous, Deadly Natural Weapons(1), Swarm(1d10), Toxic (3)

Дополнительные Таланты:

Maggot Mark /Метка Опарыша

Уровень: 1, Бог: Нургл
Требования: Нет

Король Червей может создать крохотного опарыша и одарить им своего слугу или союзника. Опарыш зарывается глубоко в плоть и отмечает носителя как союзника для всех конструктов Короля Червей.

Free Roamer /Свободный Скиталец

Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: Cor 40

Король Червей может отпустить одного из своих конструктов из-под прямого контроля, убрав его из своего лимита в Cor.b. Освобожденный конструкт способен понимать *простейшие* вербальные команды Короля или отмеченных Опарышами союзников и послушно выполняет последнюю команду, которую он получил (в меру своего понимания).

King's Plate /Латы Короля

Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: Cor 35

Один из Роев Короля обволакивает его и трансформируется в живой доспех из хитина и мышц. За полудействие персонаж поглощает один из Роев в базовом контакте с ним: рой уничтожается, а персонаж получает Трейт Natural Armour (Cor.b), +10 к S и T и количество аблативных Ран (которые нельзя вылечить), равное Ранам поглощенного Роя. Он может развеять латы за свободное действие, но пока он этого не сделал, они уменьшают его лимит Роев на 1.

Wormwalker /Червеход

Уровень: 2, Бог: Нургл
Требования: Cor 50, Free Roamer

За полное действие один из Извивающихся Роев может растечься и наброситься на трупы в радиусе 7м от него, забираясь внутрь и замещая мышцы и органы чувств трупов. За каждый труп он теряет 5 Ран, начиная с самых ближних, после чего все трупы поднимаются как Червеходы. Червеход теряет 20 во всех Характеристиках, кроме T, имеет T.b×4 Ран, ведет себя как Освобожденный Рой, не может совершать ментальные действия, и всегда действует в Инициативу 1. Черви постепенно пожирают труп изнутри и через 7 часов он разваливается на куски, порождая новый свободный Извивающийся Рой с 10 Ранами.

Shell Guard /Стражи Панциря

Уровень: 3, Бог: Нургл
Требования: Cor 60

За три полных действия один из Роев под прямым контролем Короля может поглотить от 200 кг плоти и окуклиться. Куколка беспомощна и теряет Трейт Swarm. Через 77 минут из куколки вылупляется Страж Панциря, который генерируется как обычный Миньон-Зверь. Свежерожденный Страж контролируется Королем напрямую и уменьшает лимит Роев, но может быть Отпущен. Персонаж может иметь только три «шаблона» Стражей и, если он хочет создать новый тип, ему нужно сначала избавиться от всех своих Стражей одного из предыдущих типов.

Кузнец Крови

Последователи Кровавого Бога известны своей ненавистью к колдунам и псайкерам, но многие не понимают корней этой вражды. Кхорн презирает колдунов за то, что они используют силу, что им не принадлежит, украденную, а не заработанную честным трудом, потом, кровью, и собственными стараниями. Культ Кузнецов Крови служит отличным примером этой идеологии – хоть и используя силы Варпа и демонов, Кузнецы заполучают их в честной схватке, подчиняя существ Варпа собственными силами, а не дешевыми трюками. И когда гремят барабаны войны, Кузнецы не прячутся в задних рядах, а идут в авангарде, с оружием и броней, что пропитаны эссенциями демонов, связанных пактами крепче, чем любая ловушка силы колдунов и Темных Механикум. Псайкеры, что избрали путь Кхорна и отринули свой не заслуженный дар, тянутся в культы Кузнецов Крови, привлеченные обещаниями силы заслуженной и стоящей пролитой крови.

Требования:

Раса: Человек
Покровительство Кхорна
WS 50, W 45, Forbidden Lore (Daemons)+10, Trade (Weaponsmith)+10
2500 xp

Становление:

Кузнецы Крови формируют свои культы на многих Хаоситских мирах и даже среди кхорнитских еретиков на имперских мирах, охотно принимая учеников, проявивших достаточный талант в кузнечном деле и нужную волю для подчинения демонов. Особой честью среди Кузнецов считается переманить молодого псайкера (особенно, если он уже вовлечен в колдовской культ), «спасая» его от бесчестного пути колдовства.

Преимущества:

Не может потерять покровительство Кхорна

Характеристики: +5 WS, +5 S, +5W, –5 F, +8 Cor

Трейты:

Valourous Accord /Соглашение Доблести

Кузнец Крови связан жестким кодексом чести, обязывающим его полагаться только на собственные силы. Если он использует психосилы, психосиловое оружие, ритуалы, кроме ритуалов призыва, оружие или броню, что созданы не им лично или были захвачены с врагов, которых он победил в честном бою, он теряет все преимущества Талантов и Трейтов этого Архетипа на 8 дней, или дольше (по решению ГМа), если он продолжает нарушать обеты в течении этого времени, а все демоны, которых он подчинил Кольцом Крови, немедленно освобождаются.

Ring of Blood /Кольцо Крови

Победив демона в ритуальном поединке, Кузнец Крови может заполучить над ним власть, превыше которой лишь власть его Бога. Персонаж может перед призывом демона заключить себя и его в ритуальный круг, нарисованный кровью. Круг обязывает демона сразиться с Кузнецом 1 на 1. В случае победы демона, если Кузнец покидает круг, или в дуэль вмешивается кто-то третий, демон пожирает часть души Кузнеца, нанося ему 2d10 непоглощаемого R Dmg, и может покинуть круг, сохраняя свою Истинную Форму и теряя Трейт Warp Instability в течении 8 дней. Если Кузнец побеждает, демон перманентно становится его рабом. Если Кузнец использовал обычное или руническое оружие для победы над демоном, последний вселяется в это оружие (по выбору персонажа, если он использовал несколько), делая его демоническим оружием; если же Кузнец использовал демоническое оружие, дух демона обвивается вокруг него и держится в реальности еще восемь часов. Такое оружие с двумя демонами использует сумму W.b обоих демонов в расчете бонуса к Dmg и Pen и кузнец может за полное действие вселить второго демона в другое оружие, которого он касается. При создании демонического оружия Кольцом Крови, Кузнец сам выбирает результаты бросков на демонические свойства оружия. Он автоматически проходит любые тесты на Демоническое Владычество против порабощенных Кольцом Крови демонов.

Дополнительные Таланты:

Bound by Blood /Связанный Кровью

Уровень: 1, Бог: Кхорн
Требования: Нет

Узы, что связывают порабощенного демона с Кузнецом, пробивают Завесу между Варпом и Материумом, позволяя протащить демона обратно в реальность, используя уже существующую трещину. Кузнец Крови может призывать однажды порабощенного демона ритуалом Призыва без принесения жертвы, лишь пролив восемь капель собственной крови на круг призыва, что дает такой же эффект, как жертвоприношение.

Fealty /Присяга

Уровень: 1, Бог: Кхорн
Требования: Нет

Поработив демона в схватке, Кузнец Крови может потребовать его Истинное Имя и тот будет обязан его раскрыть. Знание Истинного Имени дает бонус +30 на тесты Призыва и Владычества против демона и все социальные взаимодействия с ним. Оно обычно передается новому владельцу, если Кузнец создает оружие не для себя.

Daemon Plate /Демонические Латы

Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: Trade (Armourer)+20

Мастера Кузнецов Крови могут вселять демонов в доспехи столь же искусно, как в оружие. Персонаж может вселить порабощенного демона в любой полный доспех. Такой демонический доспех дает владельцу Трейты Daemonic, Unnatural S, и Unnatural A с рейтингами, равными W.b демона, но при его надевании и за каждые сутки ношения владелец доспеха должен проходить тесты на Демоническое Владычество, или попадать под контроль демона на целые сутки, или пока с него не снимут доспех. При этом демон получает бонус +40 на свой встречный тест против Владычества из-за того, что доспех дает ему куда более полный контроль над телом. Сам Кузнец проходит эти тесты автоматически, если только он не теряет порабощение над демоном, нарушая свои обеты.

Unforge /Расковать

Уровень: 2, Бог: Кхорн
Требования: Trade (Weaponsmith)+30

Одного лишь слова Кузнеца Крови достаточно, чтобы разрушить демоническое оружие, сошедшее из-под его молота. Раз в Ход за свободное действие он может уничтожить одно демоническое оружие, вмещающее порабощенного им демона – при этом оружие взрывается, нанося 2d10+2×W.b демона E Dmg со свойством Warp Weapon всем персонажам в радиусе 8м, кроме самого Кузнеца и других порабощенных им демонов, после чего заключенный в оружии демон материализуется в Истиной Форме в том месте, где это оружие находилось. Эта способность имеет неограниченную дальность и кузнец может уничтожить оружие хоть на другом краю Галактики, если он все еще держит порабощение над демоном внутри.

Blood Shield /Кровавый Щит

Уровень: 3, Бог: Кхорн
Требования: Forbidden Lore (Daemons)+20

Утоляя голод своего демонического оружия кровью жизни своих врагов, Кузнец Крови создает кокон из кровавых нитей, обвивающий его и поглощающий вражеские удары. Убивая врага рукопашной атакой демонического оружия с порабощенным демоном, Кузнец получает W.b демона аблативных Ран, потенциально складывая их с аблативными Ранами от предыдущих убийств, до максимума в W.b×2. В Ход когда они никого не убил, в конце Хода Кузнец Крови должен пройти тест на W+0, или потерять все эти аблативные Раны. За каждый последующий Ход без убийств этот тест получает складывающийся штраф –10, т.е. –20 на 3-й Ход без убийств, –30 на 4-й, и т.д.

Архимаг

Культы Тзинча почти всегда строятся вокруг практики колдовства и формируются, как общества с запутанной многоуровневой иерархией. На вершине этой пирамиды неизменно стоит группа из самых могучих чародеев и искусных манипуляторов в культе. Хотя локальные титулы для таких мастеров бесконечно разнообразны, от Магистров Имматериал К'Сала, до Высших Пиромантов Горящей Гробницы, до Освобожденных Чародеев Сортиариуса, для Галактики они известны как Архимаги.

Требования:

Раса: Человек

Покровительство Тзинча

W 50, I 45, Psyker, PR 6, Meditation, Forbidden Lore (Warp, Daemons, Psykers)+10, Scholastic Lore (Occult)+10, Deceive+10, Scrutiny+10

2500 xp

Становление:

Становление Архимагом требует изучения огромного количества экзотических и тайных знаний о Варпе, оккультных практиках, колдовстве и психических дисциплинах. Знания этого уровня очень бережно охраняются культами, что ими владеют, порой существуя только в разумах их внутреннего круга, так что порой самым верным путем к силам Архимага является вступление в такой культ и пробивание наверх по иерархической лестнице. Конечно же, того же можно добиться, вырвав эти знания из разума захваченного Архимага телепатией или допросом, силой захватив весь культ, или «освободив» еретические тома с запретными знаниями из тайных хранилищ Инквизиции.

Преимущества:

Не может потерять покровительство Тзинча

Характеристики: +5 I, +5 W, +5 F, –5 S, +9 Cor

Снаряжение: Force Staff

Трейты:

Mastery of Form /Мастерство Формы

Полезные мутации являются знаком благосклонности Тзинча и важным элементом статуса в Тзинчитских культах, так что конечно же Архимаги нашли способ получить нечестное преимущество в этом поле. Потратив девять часов на медитацию и Очко Бесчестия, Архимаг может пройти тест на Forbidden Lore (Warp)–10, чтобы перебросить одну из своих мутаций. На 5+ Успехов он может вместо переброса *выбрать* новую мутацию.

Magus Supreme /Высший Магус

Архимаги известны своим тонким контролем над ненадежными силами Варпа. Феномены (но не Прорывы), вызванные им самим, не воздействуют на персонажа, но оказывают обычный эффект на всех вокруг. Потратив Очко Бесчестия, персонаж может либо перебросить бросок на Феномен, либо исключить дополнительных персонажей (обычно его союзников) в его поле зрения из его эффекта.

Если Феномен вызвал Прорыв, Архимаг может потратить три Очка Бесчестия, чтобы перенести эффект Прорыва на другого разумного персонажа в его поле зрения не далее 9м от него – это не дает ему иммунитета от площадных эффектов Прорыва, если они его задевают.

Wizard Staff /Чародейский Посох

Посох Архимага является важным фокусом и проводником его психической силы. Если персонаж вооружен психосиловым посохом в двуручном хвате, раз в свой Ход он может добавить тип Физическое к манифестации психосилы, требующей как минимум полудействия (видимо проводя пассы своим посохом), чтобы получить бонус к тесту, равный уровню прокачки Scholastic Lore (Occult). Если посох является Good.Q или Best.Q, он дает еще +5 или +10 соответственно на психотесты с чародейским посохом.

Потратив 9 часов на медитацию, покрытие мистическими символами, и пропускание сквозь него Варп-энергий, трансмутирующих обычные материалы в психоактивные, Архимаг может превратить обычный посох в психосиловой посох, который будет работать как психосиловой *только* в его руках.

Дополнительные Таланты:

Inner Eye /Внутренний Глаз

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: Warp Sense

Эмпирейный взор Архимага расширяется и фокусируется, не упуская из виду ни одно заклинание. После успешного теста на Пси-Чутье, персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы все его последующие тесты на Пси-Чутье до конца боя или сцены были автоматически успешны с тем же количеством Успехов. Если последующие тесты имеют отличные бонусы или штрафы (кроме бонусов от траты Очков Бесчестия), он уменьшает или увеличивает количество Успехов на 1 за каждые полные –10 штрафа или +10 бонуса соответственно.

Exemptus /Экземптус

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: Forbidden Lore (Psykers)+20

Архимаги умеют вырывать нити, связывающие умирающего псайкера с его родной дисциплиной, и вплетать их в свою душу, расширяя свой арсенал. Когда в пределах видимости персонажа умирает другой псайкер, он может потратить Реакцию и пройти тест на Forbidden Lore (Psykers)–60, чтобы заполучить себе фокус на родную дисциплину умираю-щего. Если этот псайкер убит лично персонажам, он уменьшает штраф на 30. Если псайкер умирает от выжигания души лично Архимагом, тот получает бонус +5 на тест за каждый кубик урона от выжигания.

Mystic Feint /Мистический Финт

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: Deceive+20

Тонкий контроль Архимага позволяет ему оставлять ложные следы своего колдовства в Варпе. При манифестации психосилы с использованием Чародейского Посоха, Архимаг может пройти тест на Deceive+0, чтобы любые тесты на Пси-Чутье, что наберут меньшее или равное количество Успехов показали не ту силу, что он манифестировал, а другую по его выбору.

Помедитировав на местности в течении девяти минут, он может так же пройти тест на Deceive+0, и изменить следы ранее манифестированных на этой местности психосил или ритуалов, меняя как тип эффектов, так и личные отпечатки псайкера.

Savant Immaterial /Савант Имматериал

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: I 60, Total Recall

Архимаг известен своим обширным арсеналом психосил и потрясающей скоростью, с которой он их осваивает. Изучая любую психосилу, персонаж может сразу же без траты опыта изучить еще одну психосилу, которая стоит вдвое меньше опыта или меньше.

Unlimited Power /Безграничная Сила

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: PR 9

Невероятная мистическая сила Архимага пробивает контрмеры его оппонентов, словно мистический таран. При манифестации психосилы, если противник проводит встречный тест, или использует психический капюшон для нивелирования Успехов, Архимаг может потратить Очко Бесчестия, чтобы утроить свои Успехи на психосилу, а после всех встречных тестов и прочих контрмер против психосилы уменьшить количество оставшихся Успехов втрое (окр.▲). Если встречные тесты противника были провальными, дополнительные Успехи, полученные от этих провалов, ***не*** уменьшаются.

Чернокнижник

Врожденный талант псайкера – не единственный путь к манипулированию энергиями Варпа. Опытные оккультисты могут обуздать энергии эмпиреев при помощи ритуала и символизма, сплетая заклинания не хуже тех, кого Боги одарили настоящей чувствительностью и даром черпать Варп одним лишь усилием собственной воли.

Чернокнижники используют сложные инкантации, жертвоприношения, ритуальную медитацию и тайные символы для сплетения психосил. Существуют сотни независимых друг от друга подходов и культов Чернокнижников со своими методиками и традициями и каждое десятилетие несколько гениев, не имеющих доступа к их знаниям, независимо изобретают новые пути, тогда как часть старых теряется в пучине истории, когда старый культ угасает или уничтожается силами Империума или конкурентами.

Требования:

Раса: Любая
Cor 20, Forbidden Lore (Psykers) +20, Scholastic Lore(Occult) +20
1500 xp

Становление:

Из-за огромного разнообразия путей Темных Искусств, становление Чернокнижником может быть столь же разнообразным. Кандидат может почерпнуть знания из литературы, обучаться у уже существующего культа Чернокнижников, или одиночного мастера запретных знаний, а может самостоятельно создать свой собственный путь после длительных исследований и экспериментов.

Преимущества:

Характеристики: +1d5 Cor

Таланты: Blasphemous Incantation

Трейты:

Dark Arts /Темные Искусства

Этот Трейт работает аналогично Трейту **Psyker (PR2)**, только и исключительно в части использования психосил. Чернокнижник не считается псайкером в других смыслах (например не получает дополнительных штрафов в ауре Парии, не может пользоваться Психосиловым оружием и не получает бонусов от PR на тесты Ритуалов и Демонического Владычества). Он может изучать доступные только псайкерам Таланты и психосилы, кроме Warp Sense, Warp Whisper, Aegis of Will и психосил Высшего Колдовства. Чернокнижник **не может** поднимать свой PR выше, чем его Cor.b

Чернокнижник может манифестировать психосилы, только используя следующие Пути Силы: **Инкантации**, **Медитация**, **Жертва** и **Нечестивые Символы** и не может манифестировать силы без Пути, или использовать психосилы, которые манифестируются как Реакция (но может их изучать). Чернокнижник может манифестировать психосилы только в Обычном режиме и считается Связанным. Поддержание психосил Чернокнижником требует постоянной концентрации и они развеиваются, когда он Оглушен. Тесты Пси-Чутья на засекание психосил Чернокнижника получают бонус +40; если Чернокнижник владеет Scholastic Lore (Occult)+30, этот бонус снижается до +20, а Mastery (Scholastic Lore (Occult)) убирает его полностью.

Transcription /Транскрипция

Если псайкер может полагаться на инстинктивное понимание психосилы при ее использовании, Чернокнижник нуждается в более глубоком понимании механизмов, что он активирует. Чернокнижник не имеет врожденного фокуса дисциплины, кроме как для божественных дисциплин. Он может изучать психосилы из литературы точно так же, как обычные псайкеры, и может без тестов проходить обучение психосилам от других Чернокнижников, но при обучении от других псайкеров он должен проходить тест на Scholastic Lore (Occult)–10, за каждый день обучения, или все обучение за этот день проходит впустую.

Дополнительные Таланты:

Cannibal Mage /Маг-Канибал

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: T 50

Многие колдовские культы практикуют ритуальный каннибализм, позволяющий поглотить остатки души жертвы, чтобы усилить свои манифестации. За полное действие Чернокнижник может съесть глаз, кусок мозга, сердца или печени разумного существа, обладающего душой, которое умерло не более суток назад, чтобы на T.b×2 Ходов получить возможность манифестировать психосилы как обычный псайкер, без всех ограничений Трейта Темные Искусства. Если в это время он вызывает Феномен или Прорыв, эффект этого Таланта немедленно прекращается и Колдуна тошнит, что считается как Оглушение на 1 Раунд.

Final Echo /Последнее Эхо

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: W 50, Sacrifice

Чернокнижник растягивает энергию, полученную от жертвоприношения, на короткое время придавая своему колдовству гибкость и скорость истинного псайкера. После манифестации психосилы с Путем Жертва, он в течении W.b Ходов (включая тот, когда он использовал Жертву) может манифестировать психосилы как обычный псайкер, без всех ограничений Трейта Темные Искусства.

Warp Dancer /Варп-Танцор

Уровень: 1, Бог: Слаанеш

Требования: A 50, Unarmed Warrior

Экзотические техники некоторых культов позволяют фокусировать энергии Варпа, используя сложные пассы и стойки, подобные боевым искусствам, словно нанося удары по невидимым противникам. Персонаж может использовать психосилы без Пути и использовать психосилы-реакции, но тогда силы получают тип Физическое и требуют два броска на манифестацию: первый, используя стандартную Характеристику или Навык для этой силы, второй, используя A. Он должен преуспеть в обоих используя тот, что набрал меньше Успехов. Дубли на тестах A не вызывают Феномены.

High Ritualist /Высший Ритуалист

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: I 50, Scholastic Lore (Occult)+30

Глубокое понимание оккультных механизмов позволяет Чернокнижнику подчинять Эмпирею силой чистого разума. Он может использовать I вместо W или P в любых психотестах.

Silent Student /Тихий Ученик

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: Psyniscience+30

Чернокнижник способен собрать эхо чужой психосилы в формулу для своих инкантаций. После 8 часов детального изучения места, где недавно (по решению ГМа) проходила манифестация психосилы, он может пройти тест на Psyniscience+30. Если он набрал количество Успехов, равное или больше, чем стоимость изучения этой психосилы ÷50, он может изучить ее, потратив опыт как обычно. Если меньше – он сохраняет количество Успехов и может добавить их позже при считывании эхо той же психосилы с другого места, пока не наберет нужное количество.

Interpreter / Интерпретатор

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: For. Lore (Psykers)+30

Чернокнижник способен освоить даже экзотические психосилы, обычно не поддающиеся транскрипции. Он может обучаться редким психосилам у псайкеров и при обучении у псайкеров бросает тесты Транскрипции два раза, выбирая лучший результат.

Монарх

История Монархов восходит к Ксане, первой из Адских Кузниц Темных Механикум. В первые столетия после Ереси кабал Ксанитских Темных Магосов изобрел церебральный имплант «Корона Полентия», позволяющий им подчинять энергии Варпа, используя порабощенные души псайкеров, привязанные к их все еще живым мозгам. Опьяненные свежеобретенной силой, самозваные Монархи подняли восстание, но были сокрушены и лишь девятеро смогло сбежать. Их силы закономерно привлекли жадные взгляды других повелителей Хаоса и, весьма ожидаемо, их короны начали быстро сменять хозяев.

Корона Полентия, вживляемая в мозг Монарха, является техномагическим артефактом, принцип работы которого утерян со смертями оригинальных Монархов. Для полноценной работы Корона соединяется руническими кабелями с живым мозгом псайкера, или нескольких, позволяя Монарху применять дары псайкера как свои собственные. Порабощенный таким образом псайкер сохраняет сознание, но остается беспомощным, заключенный в темнице своего разума, в то время, как Монарх словно кукловод дергает за ниточки его души, извлекая его силу для себя.

Требования:

Раса: Любая
I 50, W 50, Tech-Use +20, Forbidden Lore (Psykers) +20, Medicae +20
3000 xp

Становление:

Только девять Корон существует в Галактике вне кузниц Ксаны и единственный способ заполучить одну из них – из бездыханного тела другого Монарха, найти и победить которого – весьма нетривиальная задача, требующая большого вложения ресурсов и риска.

Преимущества:

Трейты:

Corona Polentia /Корона Полентия

Корона Полентия позволяет Монарху подсоединять к своему мозгу контейнеры с мозгами псайкеров, чтобы использовать их силы. Монарх может изучать Таланты и Навыки, эксклюзивные для псайкеров, кроме психосил (используя PR своих вассалов для требований Талантов). Манифестация психосил использует пси-рейтинг порабощенного псайкера и его арсенал психосил, но для тестов используются Характеристики, Навыки и Таланты Монарха и вместо действий Монарха используются очки действия порабощенного псайкера, которые восстанавливаются куда медленнее действий персонажа (ограничение на количество Атак и Концентраций в Ход все еще применяется, хотя Монарх и не тратит свои действия). В начале каждого Хода активный порабощенный псайкер восстанавливает 1 ОД, может накапливать до 4-х, и тратить их на манифестацию или поддержание психосил:

1 - свободным действием
2 - полудействием или реакцией
4 - полным действием

Психосилы, занимающие расширенное действие, требуют в 4 раза больше времени на манифестацию Монархом.

Монарх может иметь сколько угодно кон-тейнеров с мозгами порабощенных псайкеров подсоединенных к его Короне, но одновременно контролирует только один из них. Он может раз в Ход за свободное действие отключить связь с одним из контейнеров и подключить другой, при этом прекращая поддержание психосил первым, в то время, как другой стартует с 1 ОД.

Один из контейнеров может быть снаряжен психическим капюшоном и использовать его. Монарх может использовать Пси-Чутье, но не может использовать Психосиловое оружие.

Brain Harvesting /Извлечение Мозга

Монарх не может изучать новые психосилы или повышать PR своих порабощенных псайкеров и единственный способ для него расширить свой арсенал – это достать где-то мозг псайкера с нужными ему знаниями и силами. Для извлечения мозга, Монарх должен заблаговременно подготовить контейнер с системой жизнеобеспечения и рунными кабелями соединения. Создание этого контейнера требует набора 20 Успехов, на расширенном комбинированном тесте Tech-Use –20, и, Medicae –20. При наличии пустого контейнера, Монарх может потратить минуту работы (12 Ходов) и пройти тест на Medicae–30, чтобы извлечь мозг живого или умершего не более 3-х минут назад псайкера и заключить его в контейнер. 4 и более Провала на этом тесте приводят к непоправимым повреждениям мозга и делают его непригодным для использования, но меньшее количество Провалов позволяет попытаться провести операцию еще раз. Если псайкер был убит методом, что уничтожает его мозг или его душу, он не пригоден для извлечения.

При создании персонажа Монарха, игрок может запросить у Мастера один мозг за каждые 5000 потраченного опыта не более чем с PR5 и 5-ю психосилами каждый.

Дополнительные Таланты:

Cerebral Channeling /Церебральный Поток

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Тонкая калибровка контрольных цепей Короны позволяет Монарху более эффективно координировать долговременные усилия своих вассалов. Порабощенные псайкеры Монарха тратят вдвое меньше ОД (окр.▼) на поддержание психосил.

Dragon Monarch /Монарх Дракон

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: I 50

Монарх способен одновременно контролировать несколько подключенных мозгов. Этот Талант позволяет Монарху одновременно активировать еще одного порабощенного псайкера. Каждый из них имеет свой независимый запас ОД. Этот Талант можно брать до ½I.b (окр.▼) раз.

Awakening /Пробуждение

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: I 50

Электростимуляцией и ослаблением рунических контрольных цепей Монарх пробуждает одного из своих вассалов к полному бодрствованию. В начале своего Хода за свободное действие Монарх может пробудить одного активного порабощенного псайкера. Тот восстанавливает 4 ОД вместо 1 как обычно, но Монарх и псайкер должны пройти встречный тест на W+0 vs W+0, и, в случае провала, псайкер контролирует действия Монарха до начала его следующего Хода **включительно** (т.е. он может выбрать поддерживать себя пробужденным в следующий Ход).

Neuronist /Нейронист

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: I 60

Монарх научился обучать одного из своих вассалов. Он может тратить свой опыт, чтобы изучать новые психосилы для одного из своих псайкеров. Этот Талант можно брать несколько раз для разных порабощенных псайкеров.

Дикий Псайкер

Тренировка адекватного боевого псайкера требует лет и даже десятилетий, но силы Хаоса редко имеют столько времени и перед лицом неограниченной военной мощи Империума в ход идут быстрые и грязные методы, позволяющие выжать хоть какую-то пользу из псайкера сиюминутно. Одним из самых распространенных являются Порванные Цепи – аркано-механическая разгрузка, вживляемая напрямую в плоть псайкера, чтобы в кои-то веки стабилизировать его способности и превратить его в оружие. Изобретенные по слухам Примархом Лоргаром, Порванные Цепи усиливают психические способности Дикого Псайкера и наделяют его новой силой и защитой, превращая даже необученного юнца в грозную силу на поле боя, но ценой этой силы является быстрое угасание здоровья и редкий Дикий Псайкер проживает дольше года.

Требования:

Раса: Человек
Psyker
3000 xp

Становление:

Порванные Цепи сравнительно легко создать и вживить – первое требует For.Lore (Heresy)+0, Tech-Use+0 и доступа к кузнице имперского уровня технологий, второе может быть относительно успешно проведено даже подпольным хирургом подулья. Готовые Цепи можно также довольно легко купить в портах, контролируемых еретиками. Благодаря такой широкой доступности, Диких Псайкеров можно найти на фронтах восстаний и хаоситских вторжений по всей Галактике, что добавляет еще один метод получения Цепей: вырвать их из трупа одного из бойцов армий Хаоса.

Преимущества:

Характеристики: +10 W, –5 S, –5 T, +2d5 Cor

Трейты:

Broken Chains /Порванные Цепи

Аркано-механическая разгрузка Дикого Псайкера вживлена в его спину, затылок, и руки, интегрируясь в его нервную систему. Она дает ему **+3 бPR** и Трейты **Hoverer (W.b)** и **Unnatural W (+2)**, но не позволяет носить жесткую или силовую броню. Порванные Цепи, невзирая на свою полутехнологическую природу, неуязвимы к эффектам Haywire и хорошо изолированы от внешней среды, вроде воды и грязи.

Chain Rejection /Отторжение Цепей

Порванные Цепи дают быстрый и дешевый путь к могуществу, но взамен медленно высасывают жизнь из тела псайкера. Каждую неделю Дикий Псайкер получает 1 урона в S и T. Он не может восстанавливать этот урон отдыхом и медитацией и немногие Дикие Псайкеры, добившиеся власти и силы, вынуждены полагаться на эликсиры или помощь биомантов для долговременного выживания.

Shield of Chains /Щит Цепей

Дикий Псайкер защищен мощным психическим щитом, генерируемым из его Порванных Цепей. Когда он получает попадание, оно наносит урон его Щиту, который имеет бPR×3 Ран, бPR AP, и использует W.b вместо T.b для поглощения урона. В начале каждого Хода персонажа, его Щит восстанавливает тPR Ран. Если Щит теряет все Раны, он отключается, но весь «лишний» урон игнорируется. Пока щит отключен, попадания приходятся по самому псайкеру. Щит регенерирует, пока он отключен, как обычно, но включается обратно только когда он регенерирует все Раны. Щит Цепей игнорируется любыми атаками, которые игнорировали бы чародейский щит-купол.

Дополнительные Таланты:

Chain Scars /Шрамы Цепей

Уровень: 1, Бог: Нургл
Требования: Cor 40

Воспаленная плоть вокруг соединений Порванных Цепей укреплена порчей в душе Дикого Псайкера. Когда он получает урон в Характеристики от Трейтов и Талантов этого Архетипа, персонаж может пройти тест на Cor–10 и уменьшить урон на Успехи.

Heart Fire /Пламя Сердца

Уровень: 1, Бог: Тзинч
Требования: Нет

Дикий Псайкер может перегрузить свои Цепи, выжав из себя дополнительную психическую силу, ценой ускоренного отторжения. При манифестации психосилы он может нанести себе 1d5 урона в T и S, чтобы получить +1d5 к эPR силы (бросается 1 кубик на все).

Chains of Alacrity /Цепи Стремительности

Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: Cor 30

Фокусируя свою волю на движительных рунах и системах Цепей, Дикий Псайкер перемещается с пугающей скоростью. В начале своего Хода сразу после регенерации Щита персонаж может нанести в него тPR непоглощаемого урона, чтобы до начала своего следующего Хода удвоить рейтинг своего Трейта Hoverer и использовать W вместо A в тестах на Acrobatics и Dodge.

Death Eater /Пожиратель Смерти

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Cor 30

Порванные Цепи могут собирать эхо психической энергии от смерти и ухода душ по ту сторону Варпа. Если с начала его предыдущего Хода в пределах Cor м от него умер хотя бы один разумный персонаж, обладающий душой, в начале своего Хода персонаж может пройти тест на Cor+0 с бонусом +5 за каждого умершего после первого и восстановить Успехи Ран на своем Щите.

Power Overwhelming /Мощь Переполняет

Уровень: 2, Бог: Тзинч
Требования: W 50

Высвобождая всю накопленную энергию из Порванных Цепей, Дикий Псайкер обрушивает на своих врагов психическую мощь апокалиптической силы. Если его Щит имеет полный запас Ран, персонаж может потратить их все, чтобы *удвоить* (после всех бонусов) эPR своей следующей психосилы и автоматически вызвать Варп-Прорыв (в дополнение к обычным Феноменам или Прорывам). Поддерживаемые психосилы, манифестированные этим Талантом, автоматически развеиваются через W.b Ходов.

Withering Charge /Иссушающий Заряд

Уровень: 3, Бог: Нургл
Требования: T 50

Убийственное касание Цепей иссушает саму искру жизни Дикого Псайкера, вызывая стремительную и болезненную дегенерацию его плоти, чтобы быстро восстановить заряд его Щита. За Реакцию персонаж может нанести себе 2d10+5 урона в T и S, чтобы немедленно восстановить все Раны своего Щита Цепей и увеличить его AP и поглощение урона через W.b в два раза до конца своего следующего Хода.

Инзорцист

Призыв и подчинение демонов обычно являются длительным и опасным процессом и даже в идеальных условиях из призванных демонов трудно извлечь много пользы из-за краткосрочности их пребывания на материальном плане и ограниченном уровне контроля над их действиями. Некоторые псайкеры, известные как Инзорцисты, обходят эти проблемы, связывая подчиненных демонов с собственными душами и телами, чем обеспечивают им быстрый и надежный путь в Реальность. В отличие от Одержимых и Демонхостов, связь, созданная Инзорцистом, не дает демону власти над телом и душой псайкера, а лишь позволяет ему практически мгновенно призывать демона лишь усилием воли.

Конечно же, у этой власти есть цена и Истинные Имена, выжженные в памяти Инзорциста, иссушают и отравляют его тело, порой низводя даже могучих Астартес до состояния обтянутого кожей скелета с атрофировавшими мышцами и пораженной болезнями кожей. Но телесная слабость – лишь половина цены, ведь душа Инзорциста навеки отмечена в глазах обитателей Эмпиреев, позволяя любому демону сразу же узнать Инзорциста как ненавистного тюремщика, загоняющего Нерожденных в позорное рабство.

Требования:

Раса: Любая

I 50, W 50, Psyker, PR 6, Total Recall, Scholastic Lore(Occult) +10, Forbidden Lore (Daemons) +30, Linguistics (True Tongue)

3500 xp

Становление:

Инзорцисты в основном являются самоучками и тщательно охраняют свои секреты друг от друга и других демонологов. Становление одним из них обычно требует только траты времени на изучение и экспериментирование в области демонологии.

Преимущества:

Характеристики: +5 I, +2d5 Cor

Трейты:

Name Seal /Печать Имени

Инзорцист способен запечатать Истинное Имя демона в собственном разуме. Если он знает Истинное Имя демона, в его присутствии (на расстоянии не более W Инзорциста метров от демона) он может провести ритуал Запечатывания. Ритуал занимает W.b + Inf.b демона Ходов, в течении которых Инзорцист должен вслух декламировать литании связывания и слоги его Имени на Истинном Языке и не может совершать никаких действий, кроме Реакций. Демон автоматически понимает, что Инзорцист делает, и, скорее всего, приложит все возможные усилия, что-бы прекратить ритуал или убраться из его радиуса. После завершения ритуала Истинное Имя демона запечатывается в разуме и плоти Инзорциста, позволяя ему призывать этого демона Трейтом Инзорцизм. Пока Инзорцист держит печать имени демона, его T уменьшается на Inf.b демона (или 1 если у демона нет Inf). Инзорцист может развеять любое количество своих печатей, освободив демонов и восстановив утраченную T, проведя относительно простой ритуал, занимающий 1 час работы.

Mark of Subjugator /Метка Поработителя

Душа Инзорциста отмечена его связью с демонами. Демоны автоматически распознают его, как поработителя их рода при первом взгляде и получают Талант Hatred против него.

Псайкеры могут засечь это изменение, набрав хотя бы 3 Успеха не тесте Пси-Чутья в присутствии Инзорциста, 2 Успеха, если Инзорцист держит Печать демона с Inf 31-50, 1 Успех для демона с Inf 51-70 и автоматически для демона с Inf 71+.

Insorcism /Инзорцизм

Извлекая запечатанное имя демона, Инзорцист призывает его в Материум, используя собственную душу как якорь, держащий демона в реальности. За полудействие он может призвать одного из демонов, чье имя он запечатал. Демон призывается в Истиной Форме, на расстоянии не более W.b м от Инзорциста и уже подчиненным Владычеством. Если у демона есть Inf 31+, при призыве Инзорцист получает Inf.b демона непоглощаемого R Dmg в голову, так как имя могучего Нерожденного вызывает кровотечение у него из губ, языка и десен. Призванный таким образом демон может оставаться в Реальности до W.b Инзорциста суток и автоматически проходит тесты на Нестабильность, если он находится не более W м. от призвавшего его Инзорциста.

Если призванный Инзорцизмом демон будет изгнан, его можно будет призвать только через W.b + Inf.b (демона) часов. Если он был изгнан с помощью экзорцизма или выжигания души, срок увеличивается до аналогичного количества *месяцев*.

Дополнительные Таланты:

Daemonic Levy /Демоническое Ополчение

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Призыв могучего демона открывает путь для его свиты. Призывая Инзорцизмом демона, имеющего Inf 31+, Инзорцист может увеличить действие Инзорцизма до полного действия и вместе с ним призвать до Inf.b (демона) низших демонов или меньших зверей, служащих тому же Богу, если у него есть их запечатанные имена. Призванные таким образом демоны находятся под управлением своего демонического лидера, а не Инзорциста, и выполняют его приказы.

Fleeting Possession /Мимолетная Одержимость

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Проводя Инзорцизм, Инзорцист может вместо призыва демона в Истиной Форме вселить его в оружие, которое он держит в руках, или машину, которой он касается. Оружие или машина получают преимущества демонического оружия или демонической машины соответственно, (машина при этом будет подчиняться Инзорцисту, а не своему пилоту, если он у нее есть), но они не получают особые демонические способности и без нужных ритуальных печатей способны задержаться в хосте лишь на короткое время, автоматически покидая машину или оружие через W.b Инзорциста Ходов, при этом считаясь Изгнанными.

Black Hand /Черная Рука

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Касание Инзорциста открывает демонам путь к душе его врага. Когда Инзорцист касается другого персонажа рукой, он может провести Инзорцизм, но вместо призыва демона он позволяет одному из своих демонов провести атаку Одержимостью против существа, кого он касается, как если бы демон имел Трейт Possession. Атака Одержимостью прекращается, если жертва разрывает контакт с рукой Инзорциста. Созданный таким образом Демонхост подчиняется Инзорцисту точно так же, как подчиненный демон.

Кенетаи

Во времена до Великой Ереси Кенетаи были одним из культов Тысячи Сынов – элитным братством психических мастеров клинка, стоящим на страже культовых храмов Легиона. По странной прихоти судьбы все до последнего выжившие в Кенетаи либо сами покинули Легион, либо были изгнаны после Рубрики Аримана и многие основали собственные школы, распространяя знания оккультного клинка как среди братьев-легионеров, так и среди достойных смертных. Фокусируясь на тренировке с Психосиловым оружием, Кенетаи пронизывают свои клинки частью собственных душ, проводя колдовские энергии сквозь лезвия с каждым ударом в куда более гибкой манере, чем обычное выжигание души, вплетая в свои атаки полноценные заклинания вместо грубой психической силы.

Требования:

Раса: Любая
WS 50, W 50, Psyker, PR 4, Scholastic Lore(Occult) +10
Психосилы: Mind Link, Precognitive Strike
2500 xp

Становление:

Изучение пути Оккультного Клинка обычно требует длительной тренировки и обучения под началом другого Кенетаи, но это далеко не единственный способ. Многие мастера оккультного клинка начали свой путь с того, что вырвали тайны из разума взятого в плен Кенетаи телепатией или гипнозом, или внедрили своих шпионов в их школы.

Преимущества:

Характеристики: +5 WS, +5 W

Трейты:

Occult Blade /Оккультный Клинок

Кенетаи способен формировать сложные психосилы на кромке своего клинка, дополняя свои удары психической мощью. Один раз в Раунд после успешной рукопашной атаки Психосиловым оружием персонаж может применить психосилу, требующую полудействия, на противнике, в которого он попал за свободное действие. Эта манифестация не может использовать Пути Силы, психосила воздействует только на цель атаки и наносит только одно попадание, от которого нельзя делать Избегания, даже если обычно эта психосила действует на несколько целей, или наносит множественные попадания. Кенетаи не может использовать этот Трейт и Выжигание Души в один и тот же Раунд.

Shared Consciousness /Общее Сознание

В бою Кенетаи и его соратники действуют как единое существо, объединенное общим разумом. Потратив 5 минут на ритуал, Кенетаи может телепатически соединить свой разум с разумами до бPR других союзников. Пока эти союзники находятся не более W.b м от Кенетаи, он и все связанные союзники, в этом радиусе, получают бонус +2 на все тесты WS за каждого связанного союзника в этом радиусе. Если связанный союзник тоже является Кенетаи, он дает бонус +5 вместо обычного +2. В начале Раунда Кенетаи и все союзники в его радиусе, что согласны на это, могут усреднить свою Инициативу (окр.▼) и действовать одновременно в эту Инициативу (используя А Кенетаи, если другие персонажи имеют равную Инициативу), пока один из них не заканчивает Ход вне радиуса связи Кенетаи.

При синхронизации Инициативы Кенетаи и все его связанные союзники также делятся радиусами обзора, могут парировать атаки по другим связанным союзникам на расстоянии не более 3м от них, при этом перемещаясь в рукопашное расстояние с этим союзником (это движение не вызывает Свободные Атаки).

Дополнительные Таланты:

Wide Berth /Пространство для Маневра

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Незримые нити, что связывают сознания Кенетаи с его союзниками, способны поддерживать эту связь на большем расстоянии. Он удваивает радиус действия Трейта Общее Сознание.

Focused Storm /Фокусированный Шторм

Уровень: 2, Бог: Тзинч
Требования: Нет

Могучие заклинания, стекающие с лезвия Оккультного Клинка, фокусируют свою мощь в одну точку. Когда персонаж использует Трейт Оккультный Клинок для манифестации Психического Шторма или Психического Обстрела, психосила получает +2 Pen за каждое дополнительное попадание, которое она бы нанесла, если бы ее манифестировали обычным путем. Когда он использует Трейт Оккультный Клинок для манифестации Психического Взрыва или Психического Дыхания, психосила получает +1 Dmg за каждые 2м радиуса взрыва, или за каждые 5м дальности каплевидного шаблона соответственно.

Soul Thrust /Выпад Души

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Клинок Кенетаи пробивает не только плоть, но и психическую защиту цели. Если он попадает по противнику приемом Выпад и использует Трейт Оккультный Клинок, чтобы манифестировать психосилу, требующую встречных тестов, он добавляет Успехи на попадание к своим Успехам на манифестацию психосилы.

Way of Two Blades /Путь Двух Клинков

Уровень: 2, Бог: Слаанеш
Требования: Two Weapon Wielder (Melee)

Подобно оригинальным Кенетаи Ордена Шакала, мастер Оккультного Клинка идет в бой с двумя Психосиловыми клинками в руках. Он может применять Трейт Оккультный Клинок два раза в Раунд, или применять его и Выжигание Души в один тот же Ход, но только если оба попадания нанесены двумя разными оружиями.

Blades of Brotherhood /Клинки Братства

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: PR 8

Мистическая сила, наполняющая клинки Кенетаи, частично перетекает в клинки его братьев по оружию. Когда он манифестирует Психический Клинок на свое оружие, он может распространить эффект на рукопашное оружие всех связанных союзников в радиусе действия Трейта Общее Сознание, но они получают эффект с вдвое уменьшенным эPR (окр.▲). Поддержание эффекта на союзниках уменьшает тPR как поддержание еще одной отдельной психосилы.

Spell Breaker /Разрушитель Чар

Уровень: 3, Бог: Тзинч
Требования: PR 9

Клинок Кенетаи разрубает нити заклинаний, опутывающих его цель. При использовании Трейта Оккультный Клинок он может вместо манифестации психосилы пройти психотест через W+0 vs W+0 цели, чтобы снять с нее эффект одной психосилы по своему выбору. Этот Талант может быть использован на союзнике, в коем случае Кенетаи может выбрать не наносить урон от удара оружием, а цель может выбрать намеренно провалить свой встречный тест.

Питати

Подобно многим экзотическими психическим техникам, Питати восходят к Просперо, где они были элитными отрядами Стражи Шпилей – смертной ауксилии Тысячи Сынов. В основе их искусства лежит умение использовать огнестрельное оружие для фокусирования психических энергий, усиливая и изменяя выстрелы своих ружей, или используя их как инструмент для увеличения дальности психосил.

В отличие от других Просперианских техник, тайны Питати были раскрыты независимо на десятках разных планет, породив десятки культов с разными названиями и разными внешними атрибутами традиций, так что вполне возможно найти культ психических стрелков на демоническом или не-имперском мире, имеющем нужный уровень технологий и известны даже случаи служителей Империума, применяющих техники Питати, не подозревая об их еретической истории.

Требования:

Раса: Любая
BS 45, W 45, Psyker, PR 4, Scholastic Lore (Occult) +10, Trade (Scrimshawer)
2500 xp

Становление:

Самый распространенный способ узнать секреты Питати – обучиться у другого Питати, или изучить его из литературы. При наличии Scholastic Lore (Occult) +30 персонаж может прийти к этим техникам сам, создав свою независимую школу психических стрелков.

Преимущества:

Характеристики: +3 BS, +3 P, +3 W, +1d5 Cor

Трейты:

Runic Bullet /Рунная Пуля

Имея доступ к инструментам резчика или хотя бы ножу и потратив 5 минут работы, Питати может отметить одну пулю личными рунами, подготовив ее к для использования с Трейтом Рунный Выстрел. Только патроны с цельными не взрывающимися снарядами могут быть улучшены до рунных пуль, что исключает картечь дробовиков, болты и снаряды автопушек. Рунная пуля имеет все обычные преимущества и недостатки предмета, отмеченного личной руной, но при выстреле руна разрушается, так что Питати может не беспокоиться о том, что его пулю могут использовать против него. Для активации рунной пули, она должна быть заряжена в патронник движением руки или пальцев Питати, а не автоматикой оружия, эффективно ограничивая оружие револьверами, ружьями со скользящим, рычажковым или помповым затвором и примитивными мушкетами, хотя это ограничение можно обойти, вручную заряжая патрон в патронник полуавтоматического или автоматического оружия.

Runic Shot /Рунный Выстрел

Одиночные выстрелы Питати, использующие правильно активированную руническую пулю, получают +тPR Dmg и + ½тPR Pen (окр.▼)

Один раз в Ход после успешной одиночной стрелковой атаки, использующей руническую пулю, Питати может вплести в этот выстрел другую психосилу, если ее дальность не «сам». Манифестация этой психосилы уменьшает требуемое действие (полное действие > полудействие > свободное действие), а Феномены или Прорывы кроме обычного эффекта вызывают также клин оружия. При успешной манифестации психосила применяется к цели, в которую попала пуля: психострельба наносит попадания (независимые от урона от пули) по этой цели, ауры распространяются от нее, изменения дают свои эффекты. Психосилы могут действовать, даже если цель находится за пределом их обычной дальности. Поддерживаемые психосилы, манифестированные через Рунный Выстрел, не могут поддерживаться дольше, чем до начала следующего Хода Питати.

Дополнительные Таланты:

Living Bullet /Живая Пуля

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Любая психосила Биомантии

Питати пропитывает узоры на своих рунных пулях собственной кровью, делая их продолжением своей плоти. Он может вплетать психосилы Биомантии, требующие контакта плоти, в свои Рунные Выстрелы.

Runic Artillery /Рунная Артиллерия

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Психосила Preternatural Awareness

Питати способен совершать выстрелы с невероятной дальности. Совершая рунный выстрел после Полного Прицеливания, при поддерживании психосилы Preternatural Awareness, он игнорирует штрафы за дальнюю и экстремальную дистанцию и может поражать даже цели за пределами экстремальной дистанции, если он имеет линию прямой видимости к цели. Пуля пролетает тройную дальность за 1 Раунд, так что цель за пределами экстремальной дистанции получает попадание через Ход или даже несколько. Если цель сдвинулась с места за то время, пока пуля в нее летела, выстрел автоматически промахивается).

Seeker Bullet /Пуля Искатель

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Психосила Mind Over Matter

Пуля Питати способна огибать препятствия и даже разворачиваться, чтобы поразить намеченную цель. Когда он вплетает в Рунный Выстрел психосилу Mind Over Matter, Питати может вместо применения эффекта на цели дать выстрелу один из следующих эффектов:

- игнорировать штраф от Прицельной стрельбы даже для абсурдно сложных выстрелов, вроде попытки отстрелить мухе одно крыло, сбить детонатор летящей крак-ракеты, или заклинить ствол чужой винтовки своей пулей;
- игнорировать Укрытие цели, штрафы за стрельбу в рукопашную и эффекты Таланта «Живой Щит»;
- поразить цель вне прямой видимости Питати;
- после успешного Избегания развернуть пулю обратно и нанести еще одно Попадание со спины цели.

Timed Explosion /Выдержанный Взрыв

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Хотя бы одна психосила типа «Психический Взрыв»

Питати умело заряжает свои пули психическими взрывами, чтобы они взорвались на расстоянии его цели. Когда он вплетает в Рунный Выстрел любой психический взрыв и промахивается или цель успешно Избегает попадания, пуля разряжает вплетенный в нее взрыв в 1 м позади цели с позиции Питати.

Piercing Shot /Сквозной Выстрел

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: BS 60

Питати переполняет свою пулю чистой психической мощью, превращая ее по силе в пушечное ядро. При проведении Рунного Выстрела он может вместо вплетения психосилы за полудействие пройти психотест через W+0, и удвоить свой тPR в расчете бонуса к Dmg и Pen. Если попадание этой пули нанесло цели урон после Поглощения, или цель увернулась от выстрела, следующая цель на линии огня получает попадание рунной пули с уроном, уменьшенным на эффективное Поглощение первой цели. Цели далее на линии огня получают попадания, пока пуля не пронзит все доступные цели или весь урон не поглотится.

Зверолюд

Одна из наиболее распространенных стабильных мутаций человека трансформирует его в полу-человека полу-зверя, перенимающего многие козлиные черты, гораздо сильнее и крепче, но при этом глупее и агрессивнее. Но самое серьезное изменение затрагивает разум мутанта, внедряя в него глубокое отвращение к порядку и отторжение плодов цивилизации, делая его существом хаоса и разрушения. И если отвращение к технологии из Зверолюдов еще можно вытравить тренировкой, то их недисциплинированность и физиологическая несовместимость с бионикой являются фундаментальной частью их сущности.

Большая часть Зверолюдов живет как примитивные и воинственные племена, но порой их вербуют в свои ряды банды Хаоса как крепкое и сильное, пусть и слабо контролируемое, пушечное мясо.

Требования:

Раса: Человек, не Механикум

Является субрасой и не может быть взят, если у персонажа уже есть другая субраса.

750 xp

Становление:

Зверолюдом можно только родиться или стать им в результате мутации «Зверолюд».

Преимущества:

Характеристики: +10 S, +10 T, –10 I, –10 F

Трейты: Natural Weapons (2), Unnatural S(+2), Unnatural T(+2)

Natural Weapons /Естественные Оружия

Зверолюд всегда вооружен. У него есть атака укусом, наносящая 1d10 R Dmg, его пальцы заканчиваются короткими но острыми когтями (Когти.Р), наносящими 1d5 R Dmg, а при атаке с Натиска он может вместо обычной атаки боднуть врага рогами, наносящими 2d10 R Dmg. Все это оружие имеет Rng 0 и получает обычные эффекты от Трейта Natural Weapons.

Aversion to Order /Отвращение к Порядку

Зверолюды инстинктивно отвергают цивилизацию. Зверолюд считает все Таланты групп Lore и Trade враждебными, независимо от своего Покровительства. Он не может получать бонусов от предбоевых брифингов и Талантов Combat Formation и Iron Discipline или использовать их самому. Бионика и кибернетика, будучи воплощениями Порядка, отвергаются мутировавшим телом Зверолюда – установка каждой бионики или кибернетики уменьшает его запас Ран на 2 и T на 5.

Cloven One /Копытный

Двусоставные ноги Зверолюда, заканчивающиеся раздвоенными копытами, созданы для скорости. Он получает +1 к SPD, +10 на тесты группирования и получает +20 на тесты Трудного Ландшафта. Он считает Таланты Leap Up, Jumper, Preternatural Speed, Sprint, Tireless и Steady Footwork дружественными, независимо от своего Покровительства.

Тзаангор

Известные как Зверолюди Тзинча, птицеподобные Тзаангоры формируют сложные иерархические общества на мирах Хаоса, построенные на возвышении через предательство и обман. Несмотря на то, что они в от природы глупее людей, Тзаангоры одержимы накоплением знаний и сложными планами. Даже нижайший раб в племени или бригаде этих мутантов может возвыситься, перехитрив или убив кого-то выше себя в иерархии и заняв его место, быстро отсеивая самых глупых и неосторожных, выравнивая средний интеллект доживших до средних лет Тзаангоров до уровня обычных людей или даже выше.

Требования:

Раса: Человек, не Механикум

Является субрасой и не может быть взят, если у персонажа уже есть другая субраса.

1500 xp

Становление:

Тзаангором можно только родиться или стать им в результате мутации «Зверолюд», если у персонажа есть Покровительство Тзинча.

Преимущества:

Не может потерять покровительство **Тзинча**

Характеристики: +10 S, +10 T, –5 I, –5 F

Трейты: Natural Weapons (2), Unnatural S(+2), Unnatural T(+2)

Natural Weapons /Естественные Оружия

У Тзаангора есть атака укусом, наносящая 1d10 R Dmg; она имеет Rng 0 и получает обычные эффекты от Трейта Natural Weapons. Хотя многие Тзаангоры имеют рога и короткие тупые когти, они не дают им преимуществ в бою и являются больше символами статуса, особенно рога, которые вырастают, когда Тзаангор поднимается в ранге, или усыхают, если он теряет положение в обществе, на более высоких рангах дополняясь щупальцами и прочими декоративными мутациями.

Insane Ambition /Безумная Амбиция

Глубоко в душе даже нижайшего раба Тзаангогов ревет пламя амбиций, толкающего их на безумные риски ради продвижения. Если какое-то действе обещает Тзаангору улучшение его позиции, будь это убийство конкурента или вышестоящего, заполучения долгов от других или проявление смелости перед командиром, ГМ может заставить его пройти тест на W+10, или выполнить это действие. По решению ГМа Тзаангор может перед этим пройти тест на Logic по сложности, определяемой ГМом, чтобы распознать долговременные последствия его действий, что навредят его продвижению больше, чем сиюминутная выгода.

Addicted to Secrets /Зависим от Тайн

Тзаангор должен пройти тест на W+10, чтобы поделиться с кем-то своими знаниями, если только этот обмен знаниями не приносит ему немедленную выгоду или предотвращает угрозу его жизни или здоровью.

Дополнительные Таланты:

Tzaangor Enlightened /Тзаангор Просвещенный

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: Inf 30, Cor 30, Forbidden Lore (Daemons) +0 или Forbidden Lore (Warp) +0.

Близость Тзаангоров к Архитектору Судеб позволяет им призывать себе на службу его Крикунов и трансформировать их в Диски гораздо проще, чем другим последователям Тзинча. Поведя простой ритуал, занимающий один час и не требующий тестов, Тзаангор призывает Диск Тзинча под своим управлением, как если бы он провел ритуал Трансформации Диска (стр. 263).

Он получает 3d10 урона в W также, как обычный ритуалист, призывающий диск, т. к. процесс перековки демона истощает даже измененный разум Тзаангора.

Гарпия

Комбинация генной инженерии времен ТЭТ и Варп-мутаций, Гарпии – необычная раса крылатых сублюдей, почти эксклюзивно встречающихся на демонических мирах. Формирующие небольшие примитивные кочующие племена, Гарпии добывают свои одежды, оружие и орудия грабежом других народов демонических миров, предпочитая молниеносные рейды, позволяющие им сполна воспользоваться своими преимуществами в скорости и свободе передвижения. Они также добывают в своих рейдах рабов, что служат им как рабочие, так и как для размножения.

Жестокие и тщеславные, Гарпии смотрят свысока на «землемесов», считая себя высшими существами, но порой некоторые из них покидают свои племена или изгоняются из них, приесоединяссь к бандам Хаоса, а порой лорды банд покоряют целые племена, вливая их в свои армии.

Требования:

Раса: Человек, не Механикум

Является субрасой и не может быть взят, если у персонажа уже есть другая субраса.

2000 xp

Становление:

Гарпией нельзя стать – только родиться. Этот Архетип можно взять только при создании персонажа.

Преимущества:

Характеристики: +10 A, +5 P, –5 T, –5 F

Навыки: Operate (Aeronautica)+10

Таланты: Raptor, Flying Kick

Трейты: Flyer(A.b×2), Deadly Natural Weapons (2), Unnatural A(+2)

Natural Weapons /Естественные Оружия

Ноги Гарпии заканчиваются загнутыми острыми когтями хищной птицы (Когти.P), наносящими 1d10 R Dmg, имеющими свойство Razor Sharp и получают обычные эффекты от Трейта Deadly Natural Weapons.

Limited Lift /Ограниченна Подъемная Сила

Гарпия может поднять воздух только свой вес Ношения и не может летать с ношей, тяжелее этого веса. Бонус к S от силовой брони не увеличивает ее вес Ношения.

Hollow Bones /Пустые Кости

Гарпия уменьшает свой T.b вдвое (окр.▲) при Поглощении I(Cr) урона.

Feminine Succession /Женская Наследственность

Гарпии способны спариваться со всеми известными субрасами людей. Девочки, рожденные от такого соития, всегда являются гарпиями, а мальчики – той же субрасы, что и отец.

Нага

Результат безумного эксперимента кабала Скульпторов Плоти, пытавшихся воссоздать истребленную расу Лаэр, возлюбленных Темным Принцем, трансформируя людей в полу-змеиных мутантов. Рожденные в этом свершении чудовища истребили своих создателей, обуянные яростью от того, что кто-то вздумал их контролировать, и разбрелись по Галактике, стараясь держаться подальше друг от друга.

Требования:

Раса: Человек, не Механикум, не псайкер

Является субрасой и не может быть взят, если у персонажа уже есть другая субраса.

3000 xp

Становление:

Нагой нельзя стать. Этот Архетип можно взять только при создании персонажа.

Преимущества:

Не может потерять покровительство **Слаанеш**

Характеристики: +5 S, +10 A, –5 I, –5 F

Таланты: Two-Weapon Wielder (Melee), Preternatural Speed, Sprint

Трейты: Crawler, Dark Sight, Deadly Natural Weapons (3), Multiple Arms (+4), Natural Armour (3), Size (1), Sturdy, Toxic (3)

Natural Weapons /Естественные Оружия

У Наги есть атака укусом, наносящая 1d10 R Dmg; она имеет Rng 0 и получает обычные эффекты от Трейтов Deadly Natural Weapons и Toxic. Она может потратить Очко Бесчестия, чтобы превратить яд в своих клыках в любой другой яд с вектором рана, инъекция или еда (который нужно скормить цели) и Редкостью не более 2 на 1 укус или одну дозу в еду. Она может создавать и более редкие яды, тратя 3 Очка Бесчестия для Редкости 3 и 5 Очков Бесчестия для Редкости 4.

Нага также может использовать свой хвост для совершения Захвата и в Борьбе, освобождая руки. Хвост считается имеющим Unnatural S (6) и получает +20 на все тесты Athletics для Захвата и приемов борьбы.

Vanity Unbound /Безграничное Тщеславие

Каждая из Наг считает себя совершенным созданием и величайшим триумфом породившего ее эксперимента, а всех остальных Наг – не более, чем провальным прототипом или дешевой подделкой, в зависимости от того, создали ее раньше или позже. Она получает Талант Hatred (Наги), также распространяющийся на персонажей с мутацией «Звероподобный (Змея)» или «Центавр (Змея)» и едва может сдерживать свою гордыню в общении с ними, получая штраф –20 на социальные взаимодействия.

Она не может признавать ничьего авторитета и получать преимущества Командования.

Пария

Один из миллиарда людей рождается с редкой мутацией, что превращает его душу в зияющую черную дыру, которая засасывает в себя психическую энергию. Эти Парии быстро становятся изгоями, потому как их проклятье вызывает у других психических существ, включая даже обычных людей, чувство отвращения, тревоги и страха к ним. Парии, которым повезло выжить, чаще всего становятся бездомными или мелкими преступниками и единицам из них «везет» попасться на пути сильных мира сего. Множество организаций как Империума так и сил Хаоса находят анти-психические способности Парий либо полезными либо отвратительными, и по обе стороны есть те, кто ищет их как ценных агентов, так и истребляет их, как опасную богопротивную мерзость.

Требования:

Раса: Любая
Не Псайкер
1500 xp

Становление:

Парией нельзя стать – только родиться. Этот Архетип можно взять только при создании персонажа.

Преимущества:

Трейты:

Black Soul /Черная Душа

Черная душа парии пожирает все психические энергии вокруг, эффективно отрезая область радиусом W.b.×3м вокруг Парии от Варпа. Все персонажи и предметы в этой области, включая самого Парию, получают следующие эффекты:

• Становятся полностью иммунными к эффектам любых психосил и демонических даров: психосилы развеиваются, клинки и когти демонов становятся нематериальными и свободно проходят сквозь материю, а психические и демонические чувства видят лишь зияющую черноту. Демоны в Истиной Форме, лишенные материальной плоти, не могут видеть или чувствовать ничего в ауре Парии.

• Не могут использовать Очки Бесчестия или Очки Судьбы, а также избегать смерти, сжигая Бесчестие или Очки Судьбы.

• Все мутации и дары с откровенно сверхъестественными свойствами перестают работать.

• Не могут получать Порчу. Сам Пария никак не может поднимать свою Cor выше 0.

• Псайкеры получают штраф –6PR×3 на все тесты.

• Демоны получают штраф –30 на все тесты.

• Все, кроме Парий, должны перебрасывать успешные тесты на Страх, Шок, Подавление и сопротивление Запугиванию. Псайкеры и демоны в его ауре игнорируют любые эффекты, что позволяли бы им проходить эти тесты автоматически.

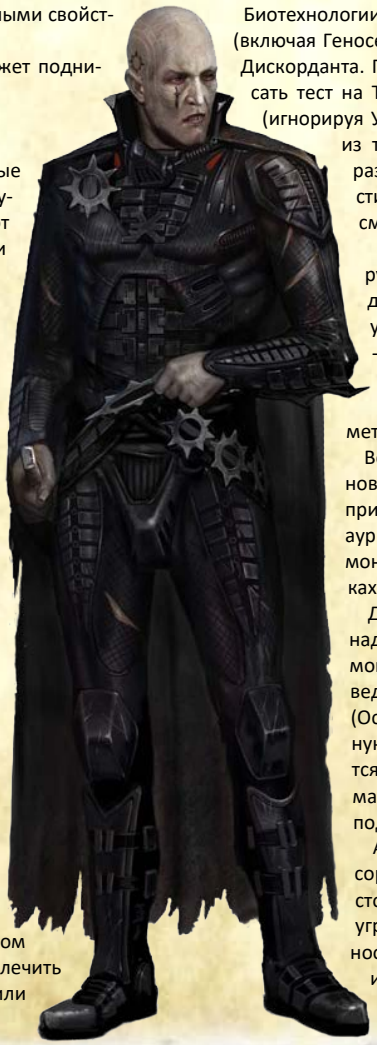
• Демоны в ауре должны проходить тесты на Нестабильность каждый Ход, независимо от нанесения или получения урона, со штрафом в W Парии.

• Вместилища демонов, вроде демонического оружия, машин, артефактов, одержимых или демонхостов, теряет свои демонические свойства, находясь в ауре. Одержимые персонажи становятся беспомощными, если ими полностью управлял демон, а предметы становятся обычными предметами. Эффект проходит вне ауры.

Psychic Abomination /Психическая Мерзость

Пария вызывает отвращение и тревогу в людях вокруг себя. Он получает штраф –30 на все социальные взаимодействия, кроме запугивания, с другими персонажами, имеющими души, –60, если эти персонажи – псайкеры или демоны.

Касание Парии вызывает сильнейшее отвращение у обычных людей и ужаснейшую боль и травмы духа (сопровождаемые стигматами на теле) у псайкеров и демонов. Нормальный человек при любом физическом контакте должен пройти тест на W–10, иначе он обязан принимать все усилия, чтобы разорвать контакт. Псайкеры и демоны проваливают этот тест автоматически и получают 6PR или 3d10 соответственно непоглощаемого R урона в торс при любом физическом контакте с Парией. Раны от касания Парии нельзя залечить психосилами, демоническими дарами, ритуалами, или чародейскими эликсирами.



Дискордант

Чрезвычайно редкая психическая мутация вызывает вокруг Дискорданта ауру технологического презрения, что разрушает любые продвинутые технологии. По до сих пор не исследованной причине Дискорданты рождаются только в местах технологического изобилия, вроде космических кораблей или кузниц Механикум. Как лояльные Механикус, так и Темные Механикум считают само их существование мерзостью и методично отыскивают и уничтожают Дискордантов, пока они еще младенцы или изредка дети. Лишь единицам удается спастись, зачастую под защитой радикальных луддистких культов, которые видят проклятье Дискорданта, как благословение и божественное доказательство своих антитехнологических догм.

Требования:

Раса: Человек
Не Механикум, Пария или Йигори
1500 xp

Становление:

Дискордантом нельзя стать – только родиться. Этот Архетип можно взять только при создании персонажа.

Преимущества:

Трейты:

Tech Scourge /Технологическое Презрение

Дискорданта окружает незримая психическая аура радиусом W.b.×3м. Любые технологические устройства, использующие электрические цепи или электромагнетизм, мгновенно отключаются, попадая в эту ауру, словно в мощном ЭМИ поле. Более примитивные полностью механические устройства, вроде парового двигателя, хроно, или автогана, очень быстро изнашиваются и разбалансируются, заклинивая или начиная работать неправильно через 1d5+1 Ходов пребывания в ауре. Примитивные технологии, вроде арбалетов или мушкетов, никак не страдают от ауры Дискорданта. Техночудеса Механикум, чья цель находится в ауре Дискорданта, автоматически проваливаются, часто с эффектными неполадками имплантов техножреца что пытался их создать, даже если сам техножрец был вне ауры (это считается как критический провал).

Биотехнологии, вроде искусственных или клонированных органов (включая Геносемя Астартес), медленно но верно деградируют в ауре Дискорданта. Персонажи, у которых есть такие органы, должны бросать тест на T за каждые 10 минут в ауре и накапливать Провалы (игнорируя Успехи): за каждые T.b×2 накопленных Провалов один из таких органов отторгается, что может вызвать самые разные эффекты по решению ГМа – от получения Усталости или потери некоторых способностей, до мгновенной смерти.

Аура Дискорданта не щадит даже медицинское оборудование и лекарства, вызывая ускоренный распад и деградацию созданных технологией медикаментов и усложняя любую работу медика в ауре (со штрафом от –10 до –60 по усмотрению ГМа), если только тот не полагается целиком на примитивную «народную» медицину, или, быть может, психические или колдовские методы лечения.

Все эффекты ауры не действуют на технологии Некронов, Эльдар (кроме Темных Эльдар) и Орков (только в присутствии самих Орков – если Орков рядом нет, эффект ауры работает как обычно), а также на психические и демонические устройства и Оружие Наследия (если оно в руках своего хозяина).

Дискордант, как правило, не имеет никакого контроля над своей аурой, но те из них, кто является псайкерами, могут научиться «сжимать» ее до радиуса в всего 2м, проведя оккультные исследование через тест Scholastic Lore (Occult) –20 и набрав 25 Успехов, чтобы разработать нужную психическую технику. Подобное «сжатие» проводится через ритуал, занимающий 5 минут и проходящий как манифестация психосилы через W+0, с возможностью поддерживания за свободное действие.

Адептус Механикус и Темные Механикум имеют сенсоры, способные засекать Дискордантов с большого расстояния, почти универсально считают их приоритетной угрозой и мерзостью в глазах Бога-Машины, и имеют разнообразные элитные отряды, специализированные на поиске и уничтожении Дискордантов.

Йигори

Продукт столетий исследований и экспериментов безумного апотекария Фабия Байла, Йигори – истинные транслюди, самодостаточные и независимые от Человечества, в отличие от Астартес. Их тела содержат дополнительные органы, подобные Геносемени Астартес, а их разумы работают по отличным от людей правилам, формируя группы настолько слаженные, что они граничат в единстве с объединенным сознанием Генокрадских культов. Лишенные многих слабостей обычных людей и способные при желании плодиться с невероятной скоростью, Йигори медленно но верно расширяют свои владения в Варп-штормах, преимущественно держась общества себе подобных. Время от времени особо предприимчивые стаи, или реже индивиды покидают владения своей расы и присоединяются к другим бандам Хаоса в поиске славы, могущества или знаний.

Требования:

Раса: Человек

Является субрасой и не может быть взят, если у персонажа уже есть другая субраса.

5500 xp

Становление:

Йигори нельзя стать – только родиться. Этот Архетип можно взять только при создании персонажа.

Преимущества:

Характеристики: +3 S, +3 T, +3 A, +3 I, +3 P, +3 F

Таланты: Ambidextrous, Double Team, Frenzy, Heightened Senses (Sight, Smell), Jumper, Leap Up, Resistance (Cold, Heat, Poison), Sprint, Total Recall, Unarmed Warrior

Трейты: Unnatural S (2), Unnatural T (2), Unnatural A (2)

New Men /Новые Люди

Организм Йигори значительно отличается от человеческого и имеет множество врожденных преимуществ:

• Йигори лечится как космодесантник, а не человек.

• Йигори иммунен к обычным пищевым отравлениям и болезням. Он может питаться испорченной и даже гнилой едой без каких-либо негативных последствий, не испытывая рвотных позывов. Эта еда все еще отвратительна на вкус и не столь питательна. как нормальная.

• Йигори уменьшает время действия любого наркотика или медикамента (включая алкоголь) вдвое (окр.▼) и игнорирует побочные эффекты. Если медикамент действует мгновенно или разово, Йигори уменьшает эффект вдвое (окр.▼).

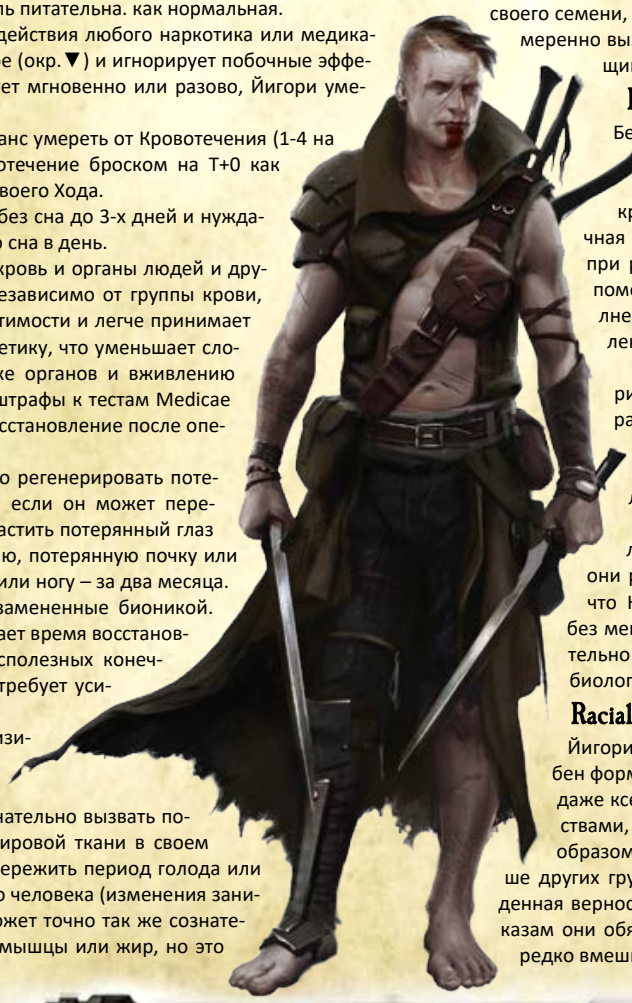
• Йигори имеет только 5% шанс умереть от Кровотечения (1-4 на d100) и может затянуть Кровотечение броском на T+0 как свободное действие в начале своего Хода.

• Йигори может обходиться без сна до 3-х дней и нуждается только в 4 часах здорового сна в день.

• Йигори может принимать кровь и органы людей и других Йигори без отторжения, независимо от группы крови, резуса, и генетической совместимости и легче принимает бионические импланты и аугметику, что уменьшает сложность операций по пересадке органов и вживлению бионики, уменьшая обычные штрафы к тестам Medicae вдвое и уменьшая время на восстановление после операций вдвое.

• Йигори способен медленно регенерировать потерянные конечности и органы, если он может пережить их потерю. Он может отрастить потерянный глаз или отрезанный язык за неделю, потерянную почку или легкое – за две недели, а руку или ногу – за два месяца. Он не регенерирует органы, замененные бионикой. Его регенерация также сокращает время восстановления после переломов и бесполезных конечностей в 4 раза. Регенерация требует усиленного питания.

• Йигори не нуждается в физической нагрузке для поддержания своего тела в спортивной форме, хотя способен сознательно вызвать потерю мышечной массы или жировой ткани в своем организме, например, чтобы пережить период голода или лучше имперсонировать худого человека (изменения занимают неделю времени). Он может точно так же сознательно наращивать потерянные мышцы или жир, но это требует усиленного питания.



Pack Consciousness /Сознание Стаи

Йигори – глубоко социальные существа, формирующие тесно связанные стаи, понимающие друг друга почти на сверхъестественном уровне, используя тонкий язык тела и феромоны. Йигори способны практически несознательно передавать друг другу простейшие двух- или трехсложные сообщения, обмениваясь взглядами и читая язык тела. Охотничья стая Йигори размером до 30 человек может сработаться настолько тесно, что их разумы синхронизируются и они способны обмениваться более комплексными сообщениями невербально.

В бою сработавшиеся друг с другом Йигори удваивают любые бонусы от Командования и всегда получают все три эффекта Командного Присутствия даже без наличия Командира (используя наибольшее значение W среди членов стаи вместо W Командира). Они также могут использовать для Уклонений Реакции других членов стаи в пределах 3м (с их разрешения) если исчерпали свои, даже без детальной команды «Прикрытие».

Pheromone Glands /Феромонные Железы

Кожа Йигори содержит сотни желез, выбрасывающих в воздух феромоны, как для общения с другими Йигори, так и для воздействия на обычных людей. Йигори получает бонус +10 на любые социальные взаимодействия с обычными людьми, если те способны вдыхать их феромоны (т.е. это не будет действовать на людей в герметичной броне, ребризерах, или респираторах, или при общении по вокс-связи). При тестах Соблазнения против людей противоположного пола этот бонус увеличивается до +30. При попытках Соблазнения людей того же пола, даже если они заинтересованы, бонус от феромонов не работает вовсе.

Invasive Genetics /Инвазивная Генетика

Йигори способны спариваться с обычными людьми, но ретровирусы, которые содержатся в их клетках, внедряют их гены в хромосомы человека, в результате чего ребенок от такой связи всегда будет полноценным Йигори. а не гибридом. Изолированные сообщества Йигори имеют генетически закодированный императив включать в свой генофонд обычных людей, чтобы избежать вырождения.

Йигори сознательно контролируют свою репродуктивную систему. Их женщины лишены обычного менструального цикла и способны сознательно вызывать овуляции, а мужчины могут контролировать активность своего семени, и при желании сделать его стерильным, а также намеренно вызвать внеочередную овуляцию у человеческой женщины с помощью своих феромонов.

Rapid Gestation /Ускоренное Созревание

Беременность ребенком Йигори занимает всего 5 недель, но скорость роста плода сковывает женщину в постельный режим на весь период, кроме первой недели и истощает настолько, что обычная человеческая женщина почти наверняка умирает при родах, если не получит интенсивной медицинской помощи (тестом Medicae–60). Женщины Йигори же вполне нормально переживают роды из-за своей укрепленной физиологии.

При достаточно обильном питании ребенок Йигори растет с невероятной скоростью, достигая степени развития 15-летнего человека за 2 года, после чего его скорость роста замедляется до такой же, как у людей, а после достижения уровня 20-лет по человеческими меркам замедляется вдвое.

Многоуровневое общение между Йигори позволяет им обучать своих детей столь же быстро, как они растут, до той степени, что многие чужаки считают что Новые Люди обладают генетической памятью. Но без ментора из своего рода молодой Йигори будет значительно отставать в интеллектуальном развитии от своего биологического возраста.

Racial Loyalty /Расовая Верность

Йигори, взращенный в обществе своих сородичей, способен формировать социальные связи с людьми, Астартес, или даже ксеносами, но всегда будет считать их низшими существами, неспособными к полноценному общению, и таким образом имеет врожденную верностью своей расе превыше других групп. Превыше этого императива есть только врожденная верность Йигори к их создателю Фабию Байлу, чьим приказам они обязаны повиноваться беспрекословно. К счастью, он редко вмешивается в дела своих детей.

Тех-Ассасин

Адские Кузницы Темных Механикум являются ареной бесконечной борьбы за власть, где все, от нижайшего технопровидца до верховного магоса-локума, постоянно ищут способы продвинуться вперед или обезопасить свою позицию от особо амбициозных подчиненных и конкурентов. В этой войне в ход идут все возможные оружия, но из всего арсенала истинных наследников Марса мало что может сравниться с ужасом Тех-Ассасинов.

Богохульная комбинация тайн Темной Эры Технологий и демонических сделок, фрейм Тех-Ассасина намеренно создан быть худшим кошмаром любого Механикум. Упорные, стремительные, смертельно опасные, трудноуничтожимые, и превыше всего – сокрытые от сенсоров и визоров, на которые полагаются адепты Бога-Машины – Тех-Ассасины нередко являются тем оружием, что удерживает владыку кузницы на его посту и держит его врагов в суеверном ужасе.

Требования:

Раса: Человек
Не Секутор, Архимагос или Малагра
WS 45, A 45, Трейт Mechanicum Implants
4000 xp

Становление:

Тайны создание нового фрейма Тех-Ассасина ведомы только магосам-локумам адских кузниц и даже для них создание нового Ассасина является редким событием, ведь нужные материалы, ритуалы, и демонические сделки обходятся ощутимо дорого даже для этих магнатов технологии и знаний, и порой еще сложнее найти достаточно верного последователя для помещения в оболочку Ассасина. Изредка фрейм Ассасина попадает в руки его жертвы после особо неудачного покушения, в котором фрейм не был разрушен, и порой целые войны разгорались за подобный трофей…

Преимущества:

Характеристики: +5 WS, +5 A, +2 Cor

Трейты: Deadly Natural Weapons (4), Hoverer (A.b), Machine (4), Multiple Arms (+2), Undying, Unnatural S (4), Unnatural A (4)

Assassin Frame /Фрейм Ассасина

Фрейм Тех-Ассасина почти полностью заменяет его тело, оставляя только головной и спинной мозг, биологические глаза и внутренние уши от всей его плоти. Фрейм оборудован всеми кибернетическими чувствами Best.Q (защита от вспышек и громкого звука, ночное зрение, тепловизор, и вокс-бусина), двумя парами бионических рук Best.Q, вторичная пара по умолчанию с лезвиями вместо ладоней (+10 на тесты S и A с использованием рук, имеют скрытые полости, в которых можно спрятать нож или компактный пистолет), и парой бионических ног Best.Q (Талант Sprint при беге пешком и +20 на тесты Athletics для прыжков и карабканья). Биологические глаза и уши Ассасина умело спрятаны за односторонне-прозрачными транс-стальными панелями на его лицевой пластине.

Источники энергии фрейма и грав-пластины, обеспечивающие его способностью к парению, равномерно распределены по всему телу и экранированы от ЭМИ, что позволяет Тех-Ассасину считать любой эффект Haywire на 4 меньше, чем он есть.

Paradox Veil /Вуаль Парадокса

Самое опасное оружие Ассасина – Вуаль Парадокса – является наполовину технологическим, наполовину демоническим устройством, что стирает его с восприятия любых технологических сенсоров – пикт-фидеры и визоры не могут его увидеть, микрофоны не могут услышать, ауспексы, авгуры и прочие сенсоры не могут засекать его присутствие. Для Механикум, что полностью перешли на кибернетические чувства, Тех-Ассасин невидим, неслышим и неощутим. Хотя Вуаль по своей природе связана с демоническими пактами, ее генераторы надежно защищены колдовскими печатями и не засекаются тестами Пси-Чутья. Раз в Ход Тех-Ассасин может включить или выключить Вуаль Парадокса, полностью или частично, например оставшись невидимым для визуальных сенсоров, но став слышимым, или засекаемым тепловидением.

Дополнительные Таланты:

Modular Autonomy /Модульная Автономия

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Каждый модуль фрейма Ассасина самодостаточен и может работать в отрыве от целого. Тех-Ассасин может игнорировать критические эффекты и урон от ранений в конечности или торс, отсоединяя их от себя. Если ранения в конечности приводили бы к смерти, конечность уничтожается или ломается, в противном случае она просто отсоединяется. Аналогично с торсом, но при отсоединении от него Тех-Ассасин очевидно отсоединяет и все конечности с их функциями, оставаясь одной головой – в этом виде он все еще может перемещаться с помощью Трейта Hoverer и уменьшает свой Размер на 2.

Cranial Mantle /Черепная Мантия

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Modular Autonomy

Участок Кибер-Мантии Тех-Ассасина подсоединяется к напрямую к головному мозгу вместо спинного. Он может установить два из своих механдендритов на голову вместо торса.

Dragon Tongue /Язык Дракона

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Тех-Ассасин может установить компактный пистолет себе в головной модуль на месте нижней челюсти и использовать его, как если бы у него была еще одна дополнительная рука.

Disjoint /Разделение

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Modular Autonomy

Отсеченные (но не уничтоженные) конечности Тех-Ассасина все еще подчиняются его командам. Они могут летать с помощью Трейта Hoverer, и совершать действия и атаки по правилам Трейта Multiple Arms. Каждая конечность имеет 3 Раны и получает свои независимые Критические эффекты, ломаясь в случае результатов Смерти, потери конечности, или бесполезной конечности. Если конечность отлетает далее, чем на I м от Ассасина, она отключается и падает на землю. Этот Талант также позволяет Тех-Ассасину в свой Ход отсоединять или присоединять обратно любую одну конечность за полудействие.

Scorpio /Скорпион

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Modular Autonomy

При попадании в торс или по собственному желанию за свободное действие Тех-Ассасин может отсоединить нижнюю половину торса и ноги, высвободив длинное хребтоподобное жало. В этом виде он может перемещаться с помощью Трейта Hoverer, уменьшает свой Размер на 1 и получает Трейт Parasite, который он может применять как на живых существах, так и на машинах, вонзая в них свое жало (которое он может использовать по правилам укусов в Захвате). Жало имеет Pen 8 в расчете Трейта Parasite.

Chrysalis /Куколка

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Аркано-механические репликаторы в головном модуле Тех-Ассасина способны восстановить его фрейм даже после тяжелейших повреждений. Зарывшись в груду металлических деталей, он может сформировать вокруг себя кокон, в котором он может чинить повреждения, восстанавливая 1 рану за 1 минуту, конечность за 10 минут, или торс за 30 минут. Находясь в Куколке, Тех-Ассасин считается Беспомощным и чтобы выйти из этого состояния до полной регенерации, он тратит 1 минуту (12 Ходов), теряя весь прогресс незавершенного ремонта.

Секутор

Орден Секуторов предшествует Ереси и, подобно другим орденам Механикум, был разорван схизмой между лоялистами Генерал-Фабриктора и предателями на службе ложного Омниссии-Императора. В то время, как большая часть сообществ Механикум фокусируется на исследованиях, продукции и поиске знаний, Секуторы принимают в свои ряды только тех, кто готов пожертвовать пиком своих когнитивных способностей, чтобы стать эффективной машиной смерти, сражающей врагов Бога-Машины.

Если Секуторы Империума позиционируют себя как паладины Омниссии, защищающие владения Механикус, их противники на стороне Хаоса видят себя скорее как манифестацию гнева Бога-Машины, карающий меч, стирающий с лица Галактики всех, кто посмел выступить против Истинных Механикум. Переполненные холодной механической яростью, массивные и ощетинившиеся оружием, Секуторы Хаоса – грозные воины, рядом с которыми порой блекнут даже могучие Астартес.

Требования:

Раса: Человек

Не Тех-Ассасин, Архимагос или Малагра

WS 45, BS 50, Трейт Mechanicum Implants, Ambidextrous, Hatred (любые три), Two Weapon Wielder (Ranged)

4000 xp

Становление:

Комплекты бионики Секутора, как правило, можно найти только во владении их орденов (как имперских так и хаоситских), но порой их можно собрать с трупа одного из Секуторов, которого убили относительно «чистым» способом, не нанеся непоправимого ущерба его фрейму.

Преимущества:

Характеристики: +5 WS, +5 BS, +5 S, +10 T, –5 I, –10 F

Таланты: Hatred (Все!)

Трейты: Auto-Stabilized, Machine (6), Multiple Arms (+2), Size (1), Regeneration (1), Unnatural S (4), Unnatural T (4)

Paladin Frame /Фрейм Паладина

Фрейм Секутора почти полностью заменяет его тело, оставляя только головной и спинной мозг. Фрейм оборудован всеми кибернетическими чувствами Best.Q (защита от вспышек и громкого звука, ночное зрение, тепловизор, и вокс-бусина), двумя парами бионических рук Best.Q, вторичная пара по умолчанию с креплениями для стрелкового оружия вместо ладоней (+10 на тесты S и A с использованием рук), и парой бионических ног Best.Q (встроенные маг-сапоги и Талант Stonewall если персонаж стоит на земле). Секутор может устанавливать винтовки и обычные пистолеты на свои вторичные руки и баллистические мехадендриты.

Structural Analysis /Структурный Анализ

Церебральные импланты Секутора позволяют ему определять слабые места в любой структуре и поражать их с потрясающей эффективностью. Когда он проводит одиночную прицельную атаку, он увеличивает урон атаки на I.b. Эти импланты несовместимы с другой мозговой бионикой, не позволяя Секутору устанавливать MIU или Церебральные Импланты

Lumbering Giant /Громыхающий Гигант

Массивный фрейм Секутора прочен, но медлителен. Он весит 2 тонны, получает +10 Ран, но не может совершать Бег, Прыжки или движение на более SPD×3 в Ход.

Дополнительные Таланты:

Gunzerker /Берсерк-Стрелок

Уровень: 1, Бог: Кхорн

Требования: Нет

Холодная ненависть Секутора более контролируема, чем у биологических существ. В начале Хода он может пройти тест на W+0, чтобы использовать все бонусы Таланта Hatred и связанных с ним Талантов в стрельбе точно так же, как в рукопашном бою.

Fusillade /Фузилада

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: Нет

Секутор укрепляет свои конечности усиленными подвесками и гасителями отдачи, позволяя устанавливать тяжелое оружие в свои вторичные руки и баллистические мехадендриты и использовать это оружие с одной руки или мехадендрита. Он также уменьшает штраф за стрельбу из любой пары стрелкового оружия на 10, в том числе двух тяжелых оружий.

Ordinator /Ординатор

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: Нет

Мощные внутренние гироскопы всегда удерживают Секутора на ногах. Он не может быть сбит с ног, кроме как рукопашным приемом персонажа, который на 1 и более Размер больше него. Он может использовать артиллерию как ручное тяжелое оружие, игнорируя все эффекты, что нивелируют штрафы за стрельбу из тяжелого оружия на ходу, если может взять пушку 4-мя конечностями (это как правило требует хотя бы одной серво-руки, из-за веса артиллеристских орудий). Если у него есть утилитарный и манипулирующий мехадендриты, он может самостоятельно взять на себя работу заряжающего, не выпуская орудие.

Sustained Assault /Непрерывный Натиск

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: Нет

С каждой атакой Секутор вносит небольшие правки в свои боевые алгоритмы, подстраиваясь под текущую цель. Если он атакует одну и ту же цель несколько раз подряд без переключения на другие цели, он получает бонус +3 к атаке за каждую предыдущую последовательную атаку по этой цели. Орды считаются одной целью в расчете этого Таланта.

Myrmidon /Мирмидон

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Секутор интегрировал боевые алгоритмы древнего суб-ордена Мирмидонов в свои боевые импланты. Он может считать винтовки пистолетами, а тяжелое оружие – винтовками в расчете стрельбы в рукопашной.

Destructor /Деструктор

Ур.: 3, Бог: Тзинч

Требования: Нет

Структурные анализаторы Секутора способны заметить мельчайшую слабину в броне. Он может потратить 1 Очко Бесчестия, чтобы до конца боя при использовании Трейта Структурный Анализ добавлять еще +½I.b к (окр.▲) к Pen оружия, при атаках по персонажам, что носят технологичную броню (от флак и лучше), машинам и зданиям.

Архимагос

Элита Темных Механикум отличается от обычных людей и даже Механикум низших рангов настолько, что могут считаться отдельной расой. Холодные разумы владык кузниц чужды всему человеческому и часто их сами тела теряют всякое сходство с человеческими. Но наибольшее отличие могут заметить лишь другие адепты Бога Машины: могучий интеллект Архимагоса сияет в Ноосфере как полубог исчисления и командных протоколов, одним присутствием повергая в благоговение низшие машины и техножречество низших рангов.

Требования:

Раса: Человек
Не Тех-Ассасин, Секутор или Малагра
I 55, Inf 55, Трейт Mechanicum Implants, Forbidden Lore (Mechanicum, Archeotech), Cybernetic Rebirth, Binary Dominion, Mastery (Tech-Use)
4000 xp

Становление:

Каждый Архимагос является шедевром собственного творения. Каждый Архимагос трансформирует сам себя согласно собственным представлением о совершенстве, что даже в условиях превосходной кузницы и изобилия ресурсов занимает недели и месяцы работы.

Преимущества:

Характеристики: +10 I, +2 Cor

Трейты: Sturdy, Undying, Unnatural T (4), Unnatural I (4)

Masterpiece Frame /Фрейм Шедевра

Архимагос оборудован восемью элементами бионики или кибернетики высшего качества на выбор игрока и может заменить особые свойства этих предметов от качества на любые подходящие под функцию его имплантов с позволения ГМа. Он уменьшает сложность тестов для создания кибернетики и бионики для собственного пользования на 30 и нужное количество Успехов для его сознания вдвое.

Voice of Omnissiah /Глас Омниссии

Командные протоколы Архимагоса опираются на глубочайшие базы кода, проникая глубоко в сознание каждого творения машинного культа. Он распространяет эффект Таланта Binary Dominion на всех персонажей, имеющих Импланты Механикум, а не только машины, и получает бонус +30 на все социальные взаимодействия с другими Механикум и Скитариями, и даже с Механикус Марса, поклоняющмся ложному Омниссии.

Cyberthury /Кибертургия

Машинные слуги Архимагоса являются продолжением его воли и интеллекта и он может на ходу калибровать их прицельные механизмы и актуаторы для максимальной эффективности. Архимагос удваивает максимальное возможное количество ассистентов для любой задачи, если все ассистенты являются машинами или обладают Имплантами Механикум. Все машины или персонажи с Имплантами Механикум под действием его Командного Присутствия автоматически получают все три бонуса Присутствия, эффект детальной команды Прикрытие (с 1 Успехом), Таланты Double Team и Target Selection, а также делятся друг с другом и с Архимагосом своим зрением, слухом и прочими чувствами (что, кроме прочего, позволяет прицельно атаковать цели вне их поля зрения, если их оружие способно пробивать преграды или как-то обходить их)

В свой Ход Архимагос может выбрать дать любому количеству подчиненных под действием его Командного Присутствия бонус +3×I.b к тестам WS, BS, S или A за счет такого же штрафа к тестам на BS, WS, A или S соответственно до начала своего следующего Хода – он может выбрать несколько подчиненных одновременно, но только одну комби-нацию бонуса и штрафа для всех.

Дополнительные Таланты:

Dogmatix /Догматикс

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Мощь бинарных инкантаций Архимагоса сокрушает ноосферное присутствие низших Механикум. Он удваивает все Успехи на встречных тестах Tech-Use, как в атаке, так и в защите.

Infernax /Инфернакс

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Forbidden Lore (Daemons)+10

Власть Архимагоса над машинами столь велика, что сковывает даже заключенных в них демонов. Он считает демонические машины машинами, а не демонами, в расчете командования и Миньонов.

Avatar of Metal /Аватар Металла

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Разум Архимагоса полностью перехватывает контроль над одним из его слуг, наполняя свой сосуд мощью Машинного Бога. В свой Ход он может взять под прямой контроль одного из подчиненных, являющегося машиной или имеющего Импланты Механикус, или технику под управлением команды, соответствующей этому требованию, если у него есть вокс или ноосферная связь с ними. Аватар действует в Инициативу Архимагоса, использует его I вместо своих WS и BS, а также получает одно Очко Бесчестия, которое восстанавливается в начале каждого Хода. Поддержание Аватара Металла тратит одно полудействие в Ход (включая Ход активации).

Visio Irae /Лик Гнева

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Intimidate+10

Ноосферный облик Архимагоса внушает благоговейный ужас в обычно холодные механические сердца тех, кто способен его видеть. Он может потратить Очко Бесчестия, чтобы до конца боя или сцены получить рейтинг Страха 3 против всех недружественных персонажей, способных воспринимать ноосферу, при этом игнорируя их Таланты и Трейты, что позволяют автоматически проходить тесты на Страх.

Concordax /Конкордакс

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Архимагос достигает истинного машинного единения со своими слугами, сливая их сознания в единый вычислительный хор. Все машины и персонажи с Имплантами Механикус под действием его Командного Присутствия, а также сам Архимагос, получают бонус к любым тестам, кроме тестов T, равный их количеству. Архимагос также может использовать подчиненных машин или Механикум как ассистентов, даже если они не владеют нужными для ассистирования Навыками (если их манипуляторы пригодны для этой работы).

Dominus /Доминус

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Когитаторы и банки данных Архимагоса способны обрабатывать командные данные во множество потоков одновременно. Он получает дополнительное Полудействие в Ход, которое он может тратить только на Командование или использование Таланта Avatar of Metal.

Малагра

Многие ошибочно считают, что общество Темных Механикум более свободно от догм и правил, чем их Имперские собратья, но на деле Адские Кузницы придерживаются догм и законов не менее жестких, чем в Империуме и, как и любая жесткая система, нуждаются в инструментах контроля и наказания инакомыслия. Ордо Малагра работает как тайная полиция Темных Механикум, выискивающая отступников и предателей, вынося приговор, и приводя его в действие.

Могучие мастера чудес технологий, Малагра способны тягаться даже с Архимагосами в искусстве кибернетического владычества над мотивирующей силой и магнетизмом, и проникать в кортикальные импланты сильнейших из Механикум, чтобы узнавать их тайны и раскрывать заговоры против истинного Кредо Механикум.

Требования:

Раса: Человек
Не Тех-Ассасин, Секутор или Архимагос
I 55, P 55, Трейт Mechanicum Implants, Stealth+10, Total Recall
4000 xp

Становление:

Обычно Ордо Малагра сами отбирают кандидатов среди еретехов, которым предоставляют честь вступить в ряды своего ордена, выбирая тех, у кого есть опыт борьбы с Механикус Империума, но порой Малагра погибает, сохраняя в целостности свои когитаторы и конвертер, что позволяет даже недостойным обрести мощь ордена, если они сумеют обойти многочисленные слои защиты этих священных инструментов.

Преимущества:

Характеристики: +5 I, +5 P, +2 Cor

Трейты: Unnatural I (4), Unnatural P (4)

Astral Converter /Астральный Конвертер

Реактор в сердце Малагры черпает силу из крохотной звезды, заключенной тайными техниками Темной Эры Технологий. Он имеет Катушку Потенции с 10 зарядами и в начале своего Хода восстанавливает 1 заряд.

Digital Ghost /Цифровой Призрак

Ноосферные протоколы Малагра способны проскользнуть мимо внимания самого бдительного наблюдателя, не оставляя следов. Проводя любое засекаемое тестом Tech-Use действие, Малагра может пройти тест на Stealth(P)+0. Успехи на этом тесте отнимаются от Успехов на тесты засекания, до минимума в –1.

Paragon Coil /Совершенная Катушка

Мощный комплекс электромагнитных имплантов интегрирован в тело Малагры, окутывая его мантией магнитного поля и нимбом электрического сияния, исходящего из выходящих наружу катушек. Он оснащен Люминен Конденсаторами, Маглев Спиралями и Феромагнитными Имплантами Best.Q (дающими +10 на все тесты, связанные с ними).

Малагра может потратить один заряд Катушки Потенции, чтобы получить бонус к своему I и I.b для расчета эффектов Техночудес на ½P или ½P.b (окр.▲) соответственно до начала своего следующего Хода. Этот бонус теряется, когда он исчерпывает все заряды Катушки Потенции.

Malagra Cortex /Кортекс Малагра

Кортикальные импланты Малагры экранированы лучшими гексаграмматическими кодами и защищают его от вторжения чужой воли в его разум. Он *утраивает* Успехи во встречных тестах на сопротивление Ноосферным техночудесам и удваивает Успехи на сопротивление психосилам, контролирующим разум, или читающим мысли. Потратив полное действие, он может отсечь свое сознание от Ноосферы, получая полный иммунитет от Ноосферных техночудес, но также лишаясь возможности использовать их самому. Он может подключиться обратно к Ноосфере за полудействие.

Дополнительные Таланты:

Fell Discharge /Жестокая Разрядка

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Noospheric Dominion

Малагра способен обратить самое сердце мотивирующей силы Механикум против него самого. Когда он успешно использует Талант Noospheric Dominion, он может за 3 Успеха взять контроль над Катушкой Потенции цели и мгновенно разрядить ее в цепи цели, убирая все заряды в Катушке, нанося 1 непоглощаемого E(El) Dmg за каждый заряд, 1 Усталости за каждые полные 2 заряда, и Парализуя жертву на 1 Ход.

Prescontax /Пресконтакс

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Noospheric Dominion, Scrutiny+0

Мысли и тайны Механикум открыты перед Малагрой. Когда он использует Талант Noospheric Dominion, чтобы прочесть память жертвы, которая не засекла активацию этого техночуда, жертва автоматически проваливает свой встречный тест с 1 Провалом, а Малагра может считать 1d5 воспоминаний, вместо 1 как обычно.

Iovex /Йовекс

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Luminen Shock

Мощь мотивирующей силы покоряется воле Малагры. Когда его Совершенная Катушка активирована, Малагра увеличивает урон всех Талантов Люминен на 1d10 и Pen на ½P.b (окр.▲).

Ruinex /Руинэкс

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Luminen Blast, Ferric Chains

Малагра подчиняет себе ужасающую силу поля ЭМИ, формируя ее по своей воле. Он может использовать следующее действие:

Действие: Полудействие

Тип: Атака, Ментальное, Незримое

Персонаж формирует поле Haywire с эффектом Мертвая Зона в радиусе I.b м от себя. Это поле действует до начала его следующего Хода и не действует на него самого и дружественные цели по его выбору.

Magnetomorphosis /Магнитоморфоз

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Ferric Commandment

Мастерство Малагры в тонкой манипуляции магнитными полями не знает равных. Когда он использует Талант Ferric Commandment, он вместо создания двух магнитных рук получает I.b баллов, которые он может потратить следующим образом (любой результат можно брать несколько раз):

2б – создать одну магнитную руку, как обычно;

3б – создать вокруг себя кокон из металлических осколков, который дает +1AP во все части тела и если касается земли, то заземляет в нее, нейтрализуя все E(El) атаки и уменьшая эффект Haywire на персонажа на 2;

2б – придать металлическим коконам форму чудовищ и кошмаров, получив рейтинг Страха 2;

4б – схватить и поднять в воздух персонажа или предмет, весом до I.b×50 кг, если он хотя бы наполовину металлический, или носит тяжелую металлическую броню и в последующие Ходы левитировать его на I.b м в любую сторону.

Venefactor /Вэнефактор

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Рутины таинств Бога Машины выжжены в схемах и блоках памяти Малагры, становясь для него столь же естественными и интуитивными, как рутины работы респираторного блока. Он получает одно дополнительное Полудействие и Реакцию в Ход, которые он может потратить только на Техночудеса или использование Электуиндукторов. Он может делать две Атаки в Ход, если хотя бы одна из них является Техночудом.

Когнитэ

У всего есть темное отражение и Имперская Инквизиция тому не исключение. С первых дней Долгой Войны агенты Трона пересекались с таинственными Когнитэ, подобно им скрывающимся в тени и ведущим тихую войну за души Человечества. Лишенные неограниченной власти и ресурсов Инквизиции, эти слуги Разрушительных Сил полагаются на хитрость и скрытность в достижении своих целей, искусно манипулируя Имперской Машиной против нее самой и несчетные инквизиторы закончили свои дни в смертельных ловушках Когнитэ, или еще хуже – в их рядах, медленно но верно совращенные на путь Хаоса.

За тысячелетия бесконечного противостояния Когнитэ были уничтожены (или считались уничтоженными) десятки раз, лишь чтобы восстать из пепла. Иронично, текущая итерация этого ордена была создана Инквизицией в (излишне успешном) эксперименте радикальной фракции Хорусианцев, желавших создать пугало для публики, но случайно создавших чудовище, что пожрало их самих.

Требования:

Раса: Любая

I 65, W 55, F 55, Charm+10, Deceive+10, Inquiry+10, Interrogate+10, Scrutiny+10, Security, Stealth, Tech-Use, Scholastic Lore (Bureaucracy, Cryptology, Occult), Forbidden Lore (Heresy, Inquisition, Warp), Trade (Chymist, Pedagogue), Linguistics (High Gothic, Chaos Glyphs, True Tongue)

2500 xp

Становление:

Только другой Когнитэ может посвятить аспиранта в тайны ордена и найти одного из них – нетривиальная задача, не говоря уже о том, чтобы доказать свою пригодность к делу. Если персонаж зарекомендовал себя как потенциальный кандидат, Когнитэ найдут его сами.

Преимущества:

Характеристики: +5 I, +5 F, +5 Cor

Трейты:

Rite of Eighth Specks /Ритуал Восьми Спиц

Энергии, питающие и стабилизирующие силы Когнитэ, исходят из сделок с Разрушительными Силами, что требуют постоянной подпитки свежими жертвами. Каждую неделю Когнитэ получает видение, требующее определенного жертвоприношения, вроде «отец 5 детей», «человек, предавший лучшего друга» или «бывший алкоголик». До конца недели Когнитэ должен выследить и убить жертву, или он получает накапливающийся штраф –10 на все тесты, вызванные Трейтами и Талантами этого Архетипа за каждую неделю опоздания.

Veil of Lies /Вуаль Лжи

В процессе посвящения разум Когнитэ изменяется глубокой гипноиндоктринацией, превращаясь в многослойный лабиринт из сконструированных личностей, в сердце которого скрывается ядро его настоящих мыслей и памяти. Когнитэ автоматически преуспевает в любом встречном тесте против контроля или чтения разума или допроса и при этом может пройти тест на Deceive(I)+0 против Успехов атакующего, чтобы предоставить псайкеру или дознавателю одну из своих прокси личностей с подставными воспоминаниями и ответами, которые тот будет считать результатом успешного допроса.

Hypno-Programming /Гипно-Программирование

Когнитэ владеют невероятно эффективными техниками гипноза и индоктринации. Они получают уникальный Навык Гипно-Программирование(W)+0 и могут покачивать его как обычный Навык Неделимого.

Использование этого Навыка требует 8 часов работы с беспомощным пленным и тест на Гипно-Программирование(W)+0 vss W+0. За каждый Успех на этом тесте, Когнитэ может заставить жертву ответить на один вопрос, скрыть одно воспоминание из ее памяти, или заложить в нее запрограммированную команду, которую она будет обязана выполнить при четко определенных условиях. За 3 Успеха он даже может вместо стирания памяти заменить одно воспоминание другим. Длительное воздействие Гипно-Программирования (10×W.b жертвы Успехов) позволяет даже изменять личность жертвы. Механикум имунны к эффектам этого Трейта, а вот Астартес с работающим Каталептическим Нодом получают штраф –30 на встречные тесты W против гипноза.

Дополнительные Таланты:

Perfect Mask /Совершенная Маска

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Нет

С помощью комбинации технологии и колдовства Когнитэ способен создать сложную обвязку, проецирующую ложный образ носителя как в реальность, так и в Варп. Потратив голографический проектор как минимум Good.Q, 8 часов работы и пройдя комбинированный тест на Tech-Use–20 и Scholastic Lore (Occult)–20, он может создать Совершенную Маску под конкретного носителя, которая будет показывать его как другого персонажа для всех чувств и даже психического чтения разума и истинного зрения. Маска изменяет внешность, одежду, голос, запахи и даже манеры носителя и даже способна обмануть осязание, но нуждается в постоянной калибровке, которую может провести только Когнитэ с этим Талантом и без калибровки выходит из строя через неделю.

Proxy Veil /Замещающая Вуаль

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Deceive+20

Глубоким гипнозом Когнитэ способен соорудить подставную личность в сознании своего союзника. Потратив Очко Бесчестия и 4 часа работы, он может внедрить в разум добровольца другую личность и сделать ее доминирующей, таким образом заставив своих союзников, не искушенных в искусстве обмана и шпионажа, искренне верить в свои роли прикрытия. Любой успешный тест Scrutiny против них будет показывать их подставные личности. Подставная личность довольно хрупка и уступает место основной личности через сутки или при активации кодовой фразой.

Corrupted Call /Искаженный Зов

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Forbidden Lore (Warp)+20

Познания Когнитэ позволяют ему программировать пленных Астропатов для подмены имперских сообщений. При использовании Гипно-Программирования на Астропате он может потратить 3 Успеха, чтобы тот перехватывал и изменял специфические сообщения в течении недели. Для успешного перехвата Астропат должен находиться на одной планете с отправителем или получателем, или на ключевом узле варп-связи между ними, и он может заменить только один концепт в сообщении, вроде даты, координат или имени.

Thousand Papercuts /Тысяча Бумажных Порезов

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Scholastic Lore (Bureaucracy)+10

Когнитэ способны поставить себе на службу одну из самых ужасных, жестоких и бесчеловечных сил в Галактике – имперскую бюрократию. Успешно внедрившись в местный Администратум (что может занять целую миссию само по себе), он может потратить любое количество Очков Бесчестия, чтобы натравить на своего противника нескончаемые проверки, ревизии, диспуты по правам собственности и да-же внимание Арбитров и Инквизиции – чем боль-ше очков потрачено, тем сильнее эффект (ГМ опи-сывает приблизительно ожидаемый результат перед тратой очков).

Teacher /Учитель

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Trade (Pedagogue)+10

Одна из самых опасных способностей Когнитэ – их Талант в обучении, позволяющий натаскивать компетентных полевых агентов за считанные дни, используя продвинутые техники тренировки и гипноза. Персонаж с этим Талантом проводит сеанс обучения за 1 час, вместо 8, удваивает количество Успехов на обучение и может одновременно обучать до 10×I.b учеников. Персонажи игроков все еще должны тратить опыт для обучения у Когнитэ, но могут получать скидки в 25% опыта (не складывающиеся) при наборе 25/50/75 Успехов для Талантов 1/2/3 уровней или Навыков на +0/+10/+20 соответственно. Этот Талант нельзя использовать для обучения Навыкам на +30.

Иерофант

Вера масс является одним из самых опасных оружий в арсенале Империума и, как любое другое оружие, ее могут использовать другие. Агитаторы и проповедники поднимали орды верующих против коррумпированной имперской власти и для агентов Хаоса прикрытие исповедника часто было удобным путем посеять зерна смуты и поднять бунт. В сердце каждого из «праведных» восстаний, медленно, но верно скатывающегося в пучину Ереси, всегда можно найти тёмного жреца, тайно работающего на Разрушительные Силы.

Искусные ораторы, Иерофанты взращивают праведный гнев в сердцах масс и мастерски манипулируют им, медленно совращая умы праведных, в считанные месяцы, а то и недели, превращая культы искупителей в рьяных хаоситов, проводящих приношения Темным Богам. На острии восстания Иерофант ведет в бой бесстрашные неостановимые орды верующих, сметающие сопротивление вооруженных и дисциплинированных солдат одним лишь числом и фанатизмом.

Требования:

Раса: Человек

W 50, F 60, Charm+20, Deceive+20, Scrutiny+20, Scholastic Lore (Imperial Creed)+20, Forbidden Lore (Heresy)+20, Air of Authority, Inspire Wrath

2500 xp

Становление:

Становление Иерофантом не требует никаких особых условий, кроме Знаний и Навыков, уже описанных в Требованиях.

Преимущества:

Характеристики: +5 I, +5 F, +5 Cor

Трейты:

Grand Agitator /Великий Агитатор

Речи Иерофанта зажигают пламя в сердцах людей, пробуждая в них праведную ярость и рвение к битве. Выступая перед толпой, Иерофант может пройти комбинированный тест на Charm+0 и Scholastic Lore (Imperial Creed)+0, или Forbidden Lore (Heresy)+0 (в зависимости от того, использует Иерофант Имперскую или Хаоситскую веру и риторику как базис для своей речи) и, в случае Успеха, сформировать из толпы Орду с магнитудой 10×Успехи. Эта орда находится под его командованием в течении 4 часов, или пока не будет сломлена и рассеяна. Конкретные Характеристики Орды зависят от аудитории из которой они набраны, и определяются ГМом – орда дикарей с мира смерти очевидно будет отличаться от орды кланстеров с нижнего улья, или орды мутантов с демонического мира.

Master of Masses /Владыка Масс

Глубокое понимание души толпы позволяет Иерофанту управлять своими ордами так же умело и точно, как опытный офицер управляет дисциплинированными солдатами. Он может командовать Ордами религиозных людей (как созданных Трейтом Великий Агитатор, так и обычных), используя Charm вместо Command, но без бонусов за лояльность или славу (но все еще со штрафами за дурную репутацию). Для общения со своими ордами Иерофант нуждается в каком-то усилителе голоса, или быть может психическом ретрансляторе его речей, т.к. рев толпы легко заглушит обычный человеческий голос. Орды под его командованием получают преимущества Командования, как ели бы каждая была одним персонажем. Орды в его Командном Присутствии вместо концентрированной атаки увеличивают свою Магнитуду в расчете количества атак и урона на ½F (окр.▲) Иерофанта, но не более текущей Магнитуды. Орда под действием детальной команды Храбрость уменьшает психологический урон в Магнитуду вдвое (окр.▲).

Дополнительные Таланты:

Blood of Martyrs /Кровь Мучеников

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Верные последователи Иерофанта готовы отдать за него свою жизнь в пылу религиозного рвения. Когда он находится в Орде, созданной трейтом Великий Агитатор, все неприцельные попадания по нему приходятся на орду.

Mob Justice /Правосудие Толпы

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Ненависть, взращенная Иерофантом в душах людей, дает богатые плоды, когда они наконец проливают кровь своих угнетателей. Когда Орда под его командованием имеет Талант Hatred и убивает лидера ненавистного врага, Иерофант может пройти тест на Charm+0 – в случае Успеха, эта Орда пропускает свой следующий Ход (тратя его, чтобы поднять труп над толпой и осквернить его, чтобы все его видели), но получает рейтинг Страха 2 против рядовых солдат ненавистного врага до конца следующего Хода и она и все дружественные Орды, что это видели, восстанавливает 2d10+Успехи урона в Магнитуду.

Living Tide /Живая Волна

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Фанатичные орды, вдохновленные речами Иерофанта, сметают стены и укрепления и порой даже переворачивают танки, что стоят у них на пути. Иерофант может использовать дополнительную детальную команду, что требует 4 Успеха и дает одной Орде под его командованием бонус к тестам Атлетики, равный ее Магнитуде (с учетом бонуса от Владыки Масс) +10 за каждый Успех свыше 4-х на команду, если она концентрирует усилия всей Орды на одной цели Размером 2 и более. За каждый Успех Орда может сдвинуть 500 кг, перевернуть 1000 кг, или нанести взятому в Захват персонажу S.b+Успехи урона, игнорирующего броню и половину (окр.▲) T/b, так как толпа буквально разрывает его на куски. Такое титаническое усилие не обходится Орде даром и она получает 1d5+½Успехов (окр.▲) урона в Магнитуду от травм (возможно смертельных), полученных передними рядами в давке.

Zeal /Фанатизм

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Заведенные проповедями Иерофанта орды с готовностью бросаются на врагов, невзирая на опасность. Иерофант может потратить Очко Бесчестия, чтобы дать одной из своих Орд Талант *Frenzy* до конца сцены или боя и сразу же ввести их в Ярость. Пока эта Орда находится в Ярости, она игнорирует весь урон в Магнитуду полученный с конца своего предыдущего Хода и отображает его только в конце своего текущего Хода.

Hail /Град

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Даже обычные булыжники становятся смертельным оружием, когда их метает толпа. Орды под действием Командного Присутствия Иерофанта могут отказываться от части стрелковых атак, чтобы за каждую пожертвованную атаку дать одной другой стрелковой атаке метательным оружием +10 на попадание и +1d10 Dmg. Этот бонус можно складывать в одну атаку до 3-х раз.

Profane Cardinal /Нечестивый Кардинал

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Нет

По мере совращения паствы Иерофанта, его власть над их душами только крепнет. Он получает бонус к тестам командования и взаимодействия с ордой Хаосополклонников, равный ½Inf (окр.▲) и может перебрасывать тесты на совращение Имперской Орды, которую он вел в бой.

Воин Ноты

Чувственные, элегантные и смертельные в своих движениях, Воины Ноты танцуют в битве в такт музыке и одновременно совершенно непредсказуемо, плавными выверенными движениями вскрывая вены и подрезая сухожилья бойцов вдвое больше себя. Утонченные чувства этих воинов позволяют ощущать поле боя вокруг них по отражающимся эхо музыки, вибрациям земли и мимолетным движениям воздуха по их коже, вплоть до того, что многие носят ослепляющие шлемы или даже выкалывают себе глаза, чтобы показать свое превосходство.

Требования:

Раса: Человек

Покровительство Слаанеш

WS 40, A 50, Acrobatics+10, Awareness+10, Dodge+10, Trade(Musician), Trade(Dancer), Flip, Hard Target, Step Aside, Sure Strike, Precise Blow.

3500 xp

Становление:

Воины Ноты всегда рады принять в свои свиты еще одного восторженного фаната, но не очень заинтересованы в том, чтобы чему-то их учить. Многие из таких фанатов на самом деле сопровождают Воина Ноты только чтобы научиться его техникам и секретам, наблюдая за ним, и если это наблюдение идет в комплекте с аплодисментами и овациями, большинство мастеров более чем довольны позволять другим узнавать их секреты. Конечно же, их секреты можно вырвать и более традиционными методами, а особо талантливого ученика воин может даже действительно обучать, чтобы потом бахвалиться этим перед конкурентами.

Преимущества:

Не может потерять покровительство Слаанеш

Характеристики: +2 WS, +5 A, +5 P, +1d5 Cor

Трейты: Unnatural A (+2), Unnatural P (+2), Sonar Senses

Music of Battle /Музыка Битвы

Когда Воин Ноты слышит музыку, он получает следующие преимущества (музыканты должны бросать на исполнение каждый Ход, кроме как для записи, где бросок делается 1 раз для всей мелодии):

- +3×Успехи для живой музыки, 2×Успехи для живой музыки по воксу и 1×Успехи для живой музыки для музыки в записи на все тесты A и тесты рукопашных и метательных атак.
- +1 Реакция, которую можно потратить только на Уклонение.
- Если после Уклонения у него остаются нерастраченные Успехи, он может уменьшить их вдвое (окр. ▲) и использовать против следующей атаки. Он может использовать эту способность сколько угодно раз, каждый раз половиня оставшиеся Успехи.
- Если он получает попадание, от которого он не может Уклоняться (незримое, врасплох, после Финта, от Таланта, что не дает Избегать), может потратить Очко Бесчестия, чтобы Уклониться от него как обычно.
- При успешном Уклонении от рукопашной атаки может считать это Парированием в расчете Талантов и модификаций оружия.
- Может использовать Trade(Dancer)(A) вместо BS для атак метательным оружием (но не гранатами) и вместо WS в тестах Финтов и Давления, но не получая бонусов от качества и улучшений оружия.

Dance of Pain /Танец Боли

Элегантными и выверенными ударами Воин Ноты изматывает своего противника, обрывая его жизнь только когда он вдоволь наиграется. Раз в Ход, когда он наносит попадание рукопашной или метательной атакой по сочленению врага и пробивает его броню, он может также нанести цели 1d10+A.b урона в A.

Adoring Crowds /Обожание Толпы

Фанаты Воина Ноты стягиваются к нему из-за славы мечника и его восхитительных выступлений. Он может использовать A вместо F и Trade(Dancer) вместо Command для своих Миньонов-Людей и все его Миньоны-Люди получают Трейт Sycophant и Навык Trade(Musician) бесплатно. Когда Воин Ноты убивает или как-то выводит из боя вражеского чемпиона, достаточно внушительное чудовище или машину, все видевшие это его Миньоны-Люди могут потратить по Реакции и пройти тест Лояльности, при Успехе восстанавливая ему Очко Бесчестия каждый.

Дополнительные Таланты:

Aria /Ария

Уровень: 1, Бог: Слаанеш

Требования: Cor 30, Trade(Dancer)+10

Рассекая воздух элегантными дугами, клинки персонажа издают божественную музыку. Когда он вооружен клинковым оружием с Балансом не ниже 0, Воин Ноты может раз в Ход за свободное действие пройти тест Trade(Dancer)–10, при Успехе выдавая музыку из оружия (считается как вживую). Этот Талант не работает в вакууме или под водой.

Waltz /Вальс

Уровень: 1, Бог: Слаанеш

Требования: Trade(Dancer)+10

Легкими танцующими движениями Воин Ноты обходит телохранителей и свиту, чтобы добраться напрямую к своей цели. Он может совершать Напролом через Trade(Dancer)(A)+0 vs Awareness(P)+0 вместо обычного теста, но в таком случае успешный Напролом не смещает, сбивает с ног или наносит урон целям – воин просто проскальзывает мимо помех.

Leitmotif /Лейтмотив

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: P 50, Cor 45

Когда Воин Ноты чует на себе внимание враждебного чемпиона, Темный Принц ниспосылает ему мелодию, раскрывающую секреты противника. Когда на Воине Ноты сконцентрировано внимание вражеского чемпиона с Inf 30+, как сам Воин, так и этот чемпион начинают слышать мелодию (с ½ Inf.b (окр.▲) чемпиона Успехов, считается как вживую). Впервые за сцену услышав эту мелодию, Воин Ноты может пройти тест Trade(Musician)(P)+0, и при Успехе ГМ должен в очень общих чертах рассказать ему об особенностях боевого стиля и тактики этого чемпиона.

Crescendo /Крещендо

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: Swift Attack, Two-Weapon Wielder (Melee)

Врываясь в рукопашную, Воин Ноты сеет смерть стремительными сериями атак. Он может совершать Быструю Атаку или Молниеносную атаку с каждой руки в Ход, а не только с одной, как обычно. Когда эти атаки прицельные, первые ½ A.b (окр.▲) приходятся в ту часть тела, куда он целился, вместо первых 2-х.

Finale /Финале

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: Trade(Dancer)+10

Шок и ужас на лицах врагов питает тщеславие Воина Ноты так же, как овации его поклонников. Когда он убивает или парализует рукопашной или метательной атакой вражеского чемпиона, монстра или машину, он может потратить Реакцию и пройти тест Trade(Dancer)(A)–40 vs W+0 против всех видевших это врагов. Если хотя бы один враг проигрывает, Воин восстанавливает Очко Бесчестия. Если все враги проигрывают (не меньше 6), он восстанавливает 1d5 Очков.

Overture /Увертюра

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: Cor 36

Порченная душа Воина Ноты всегда настроена на мелодии, льющиеся сквозь Шесть Кругов Искушений. Он может потратить Очко Бесчестия, чтобы на 1 Раунд он сам и все в радиусе Cor м слышали божественную музыку на Cor.b Успехов, игнорируя глухоту, шумы и вакуум (вживую).

Symphony /Симфония

Уровень: 3, Бог: Слаанеш

Требования: Cor 60

Под божественную гармонию музыки, клинки Воина Ноты бьют со сверхъестественной точностью. Когда он слышит музыку на 6+ Успехов вживую или по воксу, все его рукопашные и метательные атаки получают свойства Precise и Felling(Успехи–5).

Чумной Монах

Культы Чумных Монахов распространены на многих демонических мирах Нургла. Эти сообщества отбирают селекцией и взращивают самых благословенных Нурлом паразитов внутри себя и пожинают их силу с помощью продвинутых практик боевых искусств и медитации. С этой силой внутри, Чумные Монахи являются грозными бойцами, известными за их стойкость, мастерство отравы, и необычную болезненную скорость. Другие культы Нургла смотрят на монахов с большим подозрением, ведь части их практик очень чужды кредо Нургла и больше подходят другим Богам, но дарованные им благословения Дедушки неоспоримы.

Требования:

Раса: Человек

Покровительство Нургла

T 50, W 35, Survival+10, For.Lore(Heresy)+10, Trade(Chymist), Resistance (Disease, Poison), Tireless, True Grit, Unarmed Master, Meditation.

3500 xp

Становление:

Культы Чумных Монахов весьма открыты и с радостью принимают учеников, даже если те не соответствуют их высоким требованиям для полноценного посвящения. В конечном счете монахи верят, что должными тренировками и обучением даже самого недостойного можно довести до нужного уровня, чтобы он мог принять дары их культа.

Преимущества:

Не может потерять покровительство **Нургла**

Характеристики: +2 WS, +5 T, +3 W, –5 P, +7 Ран, +1d5 Cor

Трейты: Unnatural T (+2), Regeneration (+1), Sturdy

Carrion Eater /Пожиратель Мертвечины

За 7 минут Чумной Монах может сожрать труп разумного существа на расстоянии рукопашной атаки, при этом восстанавливая 1d5 + T.b трупа Ран, т.к. паразиты в его брюхе набрасываются на пиршество и приносят его в жертву Нурглу. Если этот труп был мертв больше 7 дней, или умер от яда, болезни, радиации, или атак, получающих преимущества трупного яда, Монах также увеличивает рейтинг трейта Unnatural T на 1d5 до максимума в Cor.b+2.

Corpse Poison /Трупный Яд

Безоружные атаки Чумного Монаха получают свойства Toxic (2) и Corrosive (2). Он может за полное действие измазать одно свое оружие ближнего боя в трупном гное, сочащемся из его рук, дав ему эти же свойства на Cor.b Раундов.

Fevered Speed /Горяченная Скорость

Энергия жизни, расходящаяся от вдутого паразитами живота монаха, придает ему неестественную дерганную скорость. Он может уменьшать рейтинг Трейта Unnatural T, чтобы получать любые из следующих преимуществ (в т.ч. несколько раз за Раунд):

1Un.T – получить Трейт Unnatural A (+2) на 1 Раунд;
1Un.T –+1 Реакция на 1 Раунд (в т.ч. вне своего Хода);
2Un.T – провести безоружную атаку за св. действие, но не более ½ A.b(окр.▼) раз в Ход;
2Un.T – провести полудвижение за св. действие;
2Un.T – покрыть оружие ядом за св. действие;

Потраченные таким образом рейтинги Трейта Unnatural T можно восстанавливать только пожиранием трупов.

Putrescence Within /Гниль Внутри

Благословенные паразиты, живущие в плоти монаха, защищают его от вреда, а их дары способны разрушать и размягчать оружие. Когда он получает непоглощенный урон от рукопашного оружия, монах может потратить очко Бесчестия, чтобы уменьшить урон на Cor.b (до минимума в 1) и сделать оружие бесполезным до конца сцены (становится мягким и податливым как пена, но сохраняет свойство Reinforced). Оружие Наследия, Демоническое и Священное оружие просто становятся Poor.Q до конца сцены.

Forsake the Flame /Отвергни Пламя

Благословения монаха отрицают оружие, что сжигает плоть, изгоняя ее из цикла жизни и смерти. Монах не может использовать оружие, наносящее E Dmg – его руки буквально не слушаются, когда он пытается им замахнуться или нажать спусковой крючок.

Дополнительные Таланты:

Gluttony /Чревоугодие

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: W 45, Cor 30

Ритуальным жертвоприношением и усиленной медитацией монах достигает нового уровня взаимопонимания с паразитами внутри, позволяя им накапливать больше силы. Когда он достигает максимума рейтинга Unnatural T, он может накапливать до 2-х «лишних» очков рейтинга, что не повышают сам рейтинг Трейта, но могут быть потрачены как таковые. Этот Талант можно брать до W.b раз, каждый раз получая +2 к максимуму лишних очков рейтинга.

Putrid Clarity /Гнилостное Просвещение

Уровень: 1, Бог: Нургл

Требования: Forbidden Lore (Heresy)+20

Медитируя над природой жизни и смерти, монах глубже проникает в тайны ядов и разложения, что позволяет ему полнее раскрыть смертоносный потенциал своих паразитов. Когда враги проваливают тесты против его трупного яда, он бросает на урон яда 2 раза, выбирая лучший.

Fever Stance /Стойка Горячки

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: WS 50

Доведя свои техники боя до совершенства, монах может вплетать удары кулаками в свои атаки, больше не полагаясь на живительную силу его паразитов. Если он держит двуручное оружие в двух руках или имеет свободную руку, Чумной Монах может раз в Ход провести безоружную атаку свободным действием, не тратя рейтинга Unnatural T.

Long Hand of Corrosion /Длинная Рука Коррозии

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: Cor 49

Порченная плоть монаха, служит лучшим проводником силы его паразитов, позволяя им защищать ее даже от атак издали, поражая вражеское оружие разрушающими лучами желтовато-зеленого света из раны. Он может использовать Трейт Putrescence Within против попаданий стрелковым оружием.

Worm Listener /Слушающий Червей

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: Cor 49

Прислушиваясь к шепоту паразитов внутри, который могут слышать лишь самые просветленные, монах способен избрать лучшие части жертвы и отложить их на будущее. Потратив 5 минут над трупом, он может вырезать из него несколько самых угодных червям кусочков, умещающихся в небольшой мешочек. Он может съесть эти кусочки за полудействие, считая это как полноценное пожирание трупа, но труп, из которого он их вырезал, не дает никаких преимуществ от его пожирания. Монах может носить на себе до Cor.b мешочков с жертвенными кусками.

True Rot /Истинная Гниль

Уровень: 3, Бог: Нургл

Требования: For.Lore(Heresy)+30

Глубокое понимание монахом природы болезни и разложения позволяет ему полностью раскрыть потенциал трупных ядов. Свойство Toxic его трупного яда игнорирует иммунитеты к яду от Трейтов Daemonic, Machine, и Stuff of Nightmares, чудесным образом поражая духи демонов и металл, как будто это плоть. Цели, которые обычно ***не*** иммунны к яду, получают 2d10 Dmg вместо 1d10, если проваливают свой тест против трупного яда. Он также может раз за бой потратить до ½ W.b рейтинга Unnatural T, получая Трейт Rad(+1d5) для трупного яда за каждый.

Виткис

Известные как Провидцы Войны, Отцы Крови, Воины-Видящие и под сотней других имен, Виткисы – смертные чемпионы, чья смелость и упорство в бою привлекли толику внимания Бога Крови и мимолетный взор Бога навсегда их изменил. Духовные и боевые лидеры кхорнитских обществ, Виткисы вдохновляют своих последователей личным примером мужества перед лицом опасности и ведут их сквозь трудности, используя знания о войне и битве, полученные напрямую от Владыки Битв.

Требования:

Раса: Человек

Покровительство Кхорна

WS 50, I 35, Athletics+10, Command+0, Common Lore (War)+10, Resistance(Fear), Frenzy, Unshakeable Will.

3500 xp

Становление:

Виткисом трудно стать намеренно и большинство тех, кто пытается, умирают в тщетных попытках. Лишь безумное проявление смелости и гнева, подтвержденных воинским искусством, может привлечь внимание Кхорна к смертному достаточно, чтобы даровать ему эту силу. Большая часть одаренных никогда раньше не слышала даже слова «Виткис», а часть даже не подозревает об источнике их новой силы, приписывая ее своим вымышленным местечковым богам, или даже Императору.

Преимущества:

Не может потерять покровительство Кхорна

Характеристики: +5 WS, +5 I, +2 W, +1d5 Cor

Трейты: Unnatural WS (+2), Unnatural I (+2)

All-Knowing /Всеведающий

Духовная связь с Владыкой Войны дает Виткису несравнимые знания о всех инструментах и техниках войны. Впервые увидев незнакомое оружие или боевую машину, он автоматически знает ее роль на поле боя и что она делает в бою (но не «как»). Раз в Ход он может сконцентрироваться на конкретном персонаже и задать ГМу один вопрос о нем – ГМ должен ответить на этот вопрос честно, но только в аспектах, что раскрывают боевые способности этого персонажа, опять же без объяснений, как его способности работают, лишь что они делают в бою. Этот Трейт не раскрывает божественные Дары другого чемпиона, если только это не Дары Кхорна.

War Seer /Провидец Войны

Раз в Ход за свободное действие Виткис может сконцентрировать свое боевое всеведение на одном персонаже в том же бою и пройти тест Common Lore (War)(I)+10. При Успехе он автоматически знает точное местоположение цели и по), а также может получить 1 эффект против этой цели на свой выбор до начала следующего Хода:

- Побеждает во всех тестах цели чтобы обмануть его (в т.ч. Финтом).
- +Успехи Dmg рукопашных атак по цели;
- +3×Успехи на рукопашные атаки по цели;
- –3×Успехи на Избегания цели от его атак;
- +5×Успехи на приказы атаковать цель или защищаться от нее;
- +5×Успехи на все встречные тесты WS, S, и A против цели в атаке и защите.

Если цель выходит из боя (убегает, сдается, теряет сознание и т.п.), эффект прекращается досрочно.

Blood Father /Отец Крови

Личным примером и мудрым советом Виткис ведет своих последователе в бой. Он считает все Таланты группы Лидерство дружественными и F становится дружественной Характеристикой.

Когда он сам или подчиненный под действием его приказа побеждает опасного противника (по усмотрению ГМа), Виткис получает 1 Очко Бесчестия, которое он может потратить только на броски Командования. Эти бонусные Очки Бесчестия могут превышать его обычный максимум, но теряются в конце боя. За особо внушительную победу (особенно личную) ГМ может дать +1d5 Очков.

Дополнительные Таланты:

Harder They Fall /Тем Больнее Им Падать

Уровень: 1, Бог: Кхорн

Требования: Common Lore (War) +20

Зная слабые и сильные места противника, Виткис использует его размер и вес против него. Когда он использует Трейт War Seer, против цели Размером больше 1, он увеличивает Успехи в Размер цели раз.

Split Vision /Разделенное Видение

Уровень: 1, Бог: Кхорн

Требования: P 40

Виткис может концентрировать свое видение на нескольких врагах или нескольких аспектах боевого стиля одного противника. Он может использовать Трейт War Seer, разделяя Успехи на до P.b противников или эффектов на одном противнике.

Book Of Battle /Книга Битвы

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: Parry+10

Виткис может читать движения врага как раскрытую книгу. Когда он использует Трейт War Seer, для усиления урона или попадания своих рукопашных атак, цель также получает штраф –3×Успехи на атаки по Виткису, а сам Виткис получает +1 Реакцию, которую он может потратить только на Парирование атак цели до начала его следующего Хода.

Brothers at Arms /Братья по Оружию

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: Frontline Commander

Когда Виткис берет на себя основную опасность в битве, Бог Крови вознаграждает его смелость дополнительным прозрением. Когда он находится в рукопашной с целью Трейта War Seer, он может использовать Успехи на усиление Команд против цели и другой эффект, не разделяя их.

Witchslayer /Убийца Ведьм

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: Forbidden Lore (Psykers)

Комбинируя полученную от Кхорна мудрость и свои собственные знания о ведьмах, Виткис может направлять как свой клинок, так и чужие, чтобы обходить колдовские барьеры. Когда он усиливает Трейтом War Seer свою рукопашную атаку, или когда он усиливает *личную* команду для атаки, он может потратить Очко Бесчестия и дать этой атаке свойство Sanctified.

Battle Sage /Мудрец Битвы

Уровень: 3, Бог: Кхорн

Требования: I 50

Мало кто из живущих может потягаться с Виткисом в его понимании войны. Он бросает все тесты на Common Lore (War) два раза, отбрасывая худший.

Blood Feud /Кровная Вражда

Уровень: 3, Бог: Кхорн

Требования: Cor 64, Hatred (Любой)

Гнев и мудрость удивительным образом сочетаются в душе Виткиса, открывая его разум к еще большим тайнам битвы. Когда он использует Трейт War Seer против Ненавистного врага, эффект действует до конца боя, а не только 1 Раунд как обычно. Однотипные эффекты при этом не складываются, но заменяют друг друга, если у нового броска больше Успехов. Не действует на усиление приказов против цели, если у получающих приказы подчиненных нет Таланта Hatred против этой цели, и даже тогда действует только на приказы атаковать цель.

Ворон

Обман и уловки являются неотъемлемой частью всех школ фехтования, и даже помешанные на «честности» Кхорнитские культы не стесняются использовать ложные выпады. Тайные культы, называющие друг друга просто Воронами, посвящают себя искусству ложного клинка под патронажем Бога обмана. Больше, чем просто школы фехтования, Вороны ищут все возможные пути получения нечестного преимущества в бою, помещая тщательно скрытые рунические узоры себе под кожу или даже гравируя ими свои кости. Техники Воронов для непосвященных выглядят как просто продвинутые боевые искусства без видимых мистических элементов, что позволяет им легче скрывать свою силу.

Требования:

Раса: Человек

Покровительство Тзинча

WS 40, I 40, Deceive+10, Medicae+0, Forbidden Lore (Warp)+10, Blind Fighting, Disarm, Double Team.

3500 xp

Становление:

Само существование культов Воронов является тайной. Мастера ложного клинка обычно сами выходят на подающих надежды кандидатов, если их включение в культ продвигает цели культа или личные цели учителя. Конечно же, получение секретов культа путем шпионажа или оккультных сделок с демонами считается приемлемым методом.

Преимущества:

Не может потерять покровительство Тзинча

Характеристики: +9 WS, +3 I, +1d5 Cor

Трейты: Unnatural WS (+4)

False Blade /Ложный Клинок

Ворон вплетает мастерство обмана в движения своего оружия. Он может проводить все свои встречные тесты WS (как в атаке, так и в защите) через Deceive(WS) вместо обычного броска.

Stances of Deceit /Стойки Обмана

Принимая определенные стойки, Ворон формирует работающий мистический узор из фрагментов, вживленных ему под кожу и выгравированных на его костях. Он получает доступ к следующим Стойкам:

Стойка Замешательства: Ворон может раз в Ход провести Финт свободным действием, в т.ч. посреди Натиска.

Стойка Превосходства: Ворон наносит +2d10Dmg рукопашными атаками по лежащим целям. Когда цель в рукопашной с ним встает, он может провести по ней свободную атаку.

Стойка Вора: Когда Ворон успешно обезоруживает цель, он может автоматически схватить выбитое оружие в свободную руку, сложить его себе на разгрузку или отбить на до S.b×2м от себя. Когда он Избегает атаки в ближнем бою на 5+ Успехов, он может немедленно провести Обезоруживание против атакующего.

Стойка Преследователя: Когда Ворон побеждает в Давлении и преследует цель, он может немедленно провести против нее одну рукопашную атаку за свободное действие, считающуюся не имеющей типа «атака».

Стойка Двойника: Ворон считается как ⅓ (W.b +1) (окр.▼) персонажей в расчете численного превосходства в рукопашной.

Blades of Fate /Клинки Судьбы

Оккультные практики Воронов позволяют им полнее использовать вихри судьбы, кружащиеся вокруг чемпионов в дуэли. В начале каждого Хода в бою Ворон получает 1 Очко Бесчестия, которое он может потратить только на Перебросы и Успехи для рукопашных приемов и атак. Он также может потратить Очко Бесчестия, чтобы заставить врага перебросить успешную рукопашную атаку против него. Когда он использует Очко Бесчестия для переброса не наносящего урон рукопашного приема, при Успехе Ворон также получает эффект Успеха. Ворон может накапливать до I.b бонусных Очков Бесчестия, но теряет их все в конце боя.

Дополнительные Таланты:

Hidden Patterns /Скрытые Узоры

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: Forbidden Lore (Warp)+20

Ворон совершенствует сокрытие рунических узоров, дарующих ему силу, скрывая их даже от чувств Одаренных. Тесты на засекание работы Трейта Stances of Deceit пси-чутьем и другими методами, позволяющими засекать и энергии Варпа, что-то засекают только Критическим Успехом.

Leverage /Рычаг

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: WS 55

Техники Ворона позволяют ему полагаться на навык в приемах, что требуют грубой силы. Он может использовать WS вместо S и Deceive вместо Athletics в тестах приемов рукопашной и защитных тестах Борьбы.

Trip /Подножка

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: Deceive+20

Выбивая врага из баланса выпад за выпадом, Ворон опрокидывает его наземь. Когда Ворон побеждает в любом атакующем встречном тесте WS на 5+ Успехов, против цели Размером до 1, он также сбивает цель с ног.

Twin Fate /Двойная Судьба

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: Forbidden Lore (Warp)+20

Ворон постигает еще более продвинутые техники контроля судьбы своих клинков. Когда он тратит Очко Бесчестия для переброса теста WS и результат переброса хуже, он использует изначальный результат и восстанавливает потраченное Очко Бесчестия.

Pass By /Пропустить

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: P 50

Уходя из-под атаки, Ворон может умелым маневром заставить врага сделать пару лишних шагов и зайти ему за спину. Когда он Избеает рукопашной атаки на 5+ Успехов, Ворон может потратить 4 Успеха и пройти тест WS+0 vs WS+0, при Успехе заставив атакующего переместиться сквозь Ворона на противоположную от него сторону, где он остается, повернутым к Ворону спиной, и немедленно заканчивает свой Ход.

Redirect Blow /Перенаправить Удар

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: Deceive+30

Противники в рукопашной с Вороном должны опасаться не только него, но и друг друга. Когда Ворон связан в рукопашной, в которой у противника нет численного превосходства, и по нему промахиваются атакой (в т.ч. стрелковой), он может раз в Раунд пройти тест WS+0 vs WS+0 против одного противника в этой рукопашной (но не самого атакующего), и при Успехе этот промах считается попаданием по этому противнику с 1 Успехом.

Acupuncture /Акупунктура

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: Medicae+10

Точечным иглоукалыванием Ворон может тонко настраивать механику своего тела и рунических узоров в нем. Он может за полудейсвтие поменять текущую Стойку, даже если уже атаковал в этот Ход, и получить преимущества сразу двух Стоек, пока он не сменит Стойку (на только одну, как обычно).

Flow Reader /Чтец Течения

Уровень: 3, Бог: Тзинч

Требования: Cor 60

Сквозь биения своей порченной души Ворон более чутко ощущает потоки судьбы. Он получает 2 бонусных Очка Бесчестия вместо 1 каждый Ход от Трейта Blades of Fate.

Гладиатор

Кровавый спорт объединяет Человечество по обе стороны схизмы между Имперцами и Хаоситами. На миллионах миров Идущие на Смерть проливают кровь друг друга на гладиаторских аренах. Большая их часть проживает короткие жизни, полные жестокости, но чемпионы арен часто являются отдельным классом, возвысившимся над бывшими соратниками в славе, богатстве и влиянии. Опытные медики и колдуны вытягивают звезд арены порой буквально с того света (если, конечно, поражение не подорвало репутацию и славу бойца), их жизнь окружена невероятной роскошью и вниманием, а некоторые из них даже принимают участие в полноценных сражениях, применяя свои отточенные боевые навыки вне арен и цирков.

Требования:

Раса: Любая

WS 50, S 40, T 40, A 40, F 35, Athletics+10, Acrobatics+10, Dodge+10, Parry+10, Die Hard, Iron Jaw, Arms Master, Sure Strike, Precise Blow

2500 xp

Становление:

Чемпионы, жаждущие изучить техники гладиаторов, могут изучить их на арене, у воинов, что сами вышли со стези Гладиатора, и даже из учебников, написанных знаменитыми тренерами и чемпионами.

Преимущества:

Характеристики: +3 WS, +3 S, +3 A, +3 F

Трейты:

Momentum /Момент

Удача сопутствует смелым и опытный гладиатор извлекает максимум преимуществ из даже мельчайшей победы. Каждый раз, успешно нанося удары в рукопашной или метательным оружием, или успешно избегая вражеских атак, он получает очко Момента. Промахиваясь, или получая попадание, он теряет очко Момента. Его атаки, которые попали по противнику, но были отменены Избеганием, не меняют Момент. Атаки, наносящие множественные попадания, дают или отнимают только одно очко Момента. Гладиатор может накапливать до A.b очков Момента (игнорируя трейт Unnatural A) и теряет их в конце боя.

За каждое очко Момента Гладиатор получает бонус +5 на все тесты WS, S и A. Он может тратить очки Момента, чтобы добавлять +3 Успеха на успешные тесты по этим Характеристикам, или обращать неудачные броски по ним (но не Критические Провалы) в Успехи с 1 уровнем Успеха.

Red Sands /Красные Пески

Умелый гладиатор проливает кровь своего противника, но знает, что его жизнь принадлежит аудитории, а не ему. Когда он наносит смертельное ранение рукопашным или метательным оружием, он может потратить очко Момента, чтобы поменять критический результат и сделать противника Беспомощным вместо того, чтобы убить.

Bloody Performance /Кровавое Представление

Гладиатор в равной мере артист и воин. Его движения в бою завораживают аудиторию симфонией кровопролития. Если он заканчивает свой Ход с большим количеством очков Момента чем закончил свой предыдущий Ход, Гладиатор может пройти тест на F+0 с бонусом +10 за каждое полученное очко и с бонусом +5 за каждую часть тела, что не закрыта броней, и использовать Успехи в этом тесте либо как Успехи в тесте на Командование союзниками (как первый эффект Короткой Команды, не тратящий действия), или как тест на Запугивание противников.

Morituri /Идущие на Смерть

Тренировка Гладиаторов позволяет им выдерживать невероятные ранения. При получении критического ранения в часть тела с броней 2 или меньше, Гладиатор уменьшает урон в отрицательные Раны (после поглощения) в три раза (окр.▲). Он также может тратить очки Момента, чтобы игнорировать Оглушение, Кровотечение или получение Усталости (1 за каждый эффект).

Дополнительные Таланты:

Bestiarius /Бестиарий

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Гладиатор обучен сражаться со зверями, ксеносами или демонами, не использующими оружие. Он получает удвоенный бонус от Момента на атаки по противникам и избегание от противников, использующих только естественное оружие, когти и укусы.

Militarius /Милитарий

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Нет

Гладиатор сражается в оборонительной позиции, используя копье или винтовку со штыком, изображая имперского гвардейца или другого солдата. Если он находится в стойке Частокол и Задерживает действие, после успешной Свободной Атаки он может потратить задержанное действие, чтобы провести прием Повалить с базой Стандартная Атака против той же цели. В случае Успеха он может не только повалить, но и перекинуть противника через себя, если Размер врага не превосходит его собственный более чем на 1, нанося ему урон от падения с высоты 2 м.

Dimacherus /Димахер

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Two Weapon Wielder (Melee)

Гладиатор сражается в агрессивном стиле, используя оружие в каждой руке. Если он вооружен хотя бы двумя рукопашными оружиями, каждое попадание ими наносит дополнительный урон, равный его текущим очкам Момента. Он также может получать бонусы Талантов группы Два Оружия, даже если вооружен только одним из требуемых Талантом оружий, но только для требуемого оружия.

Secutorius /Секуторий

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Parry+20, Deflect Shot

Гладиатор полагается на свой щит, чтобы сблизиться с противником. Если он вооружен щитом и рукопашным оружием с Rng не более 3, он удваивает бонус Момента на парирование рукопашных атак и утраивает – на парирование атак метательным оружием, если он парирует их щитом. Он может потратить 3 Успеха на парирование оружия с дальностью 4 и выше или метательного оружия, чтобы прижать его к земле своим щитом, лишаясь возможности использовать щит и лишая противника возможности использовать это оружие, пока он его не отпустит.

Retiarius /Ретиарий

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Acrobatics+20

Гладиатор сражается с расстояния, измatывая врагов оружием на цепях. Присоединив метательное оружие или одноручное рукопашное оружие к броне на своей руке цепью длинной не более A.b×2м., он может метать его на расстояние не более длинны цепи, используя WS вместо BS, и за свободное действие возвращать его себе обратно в руку. Если от такой атаки уклонились, он может потратить очко Момента, чтобы нанести по противнику еще одно попадание по пути обратно (оно считается атакой с обратной стороны).

Malearius /Малеарий

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Exotic Weapon Training (Meteor Hammer)

Гладиатор сражается метеоритным молотом, танцуя на его реактивных струях как артист. Когда он вооружен метеоритным молотом и не носит броню прочнее AP4, ни на одной части тела, он удваивает длину и высоту прыжков и отскока Уклонением и Талантом Assassin Strike, а также получает доп. Реакцию, которую он может тратить только на Уклонение и доп. атаки молотом от Furious Assault.

Броненосец

Служба Богам ведет к множеству щедрых даров, но мало какие из них сравнятся с божественными латами. Воины, одаренные этой невероятной броней – могучие гиганты, способные помериться силой с Астартес, но гордые в том, что их сила истекает напрямую от Богов, а не тайной науки Ложного Императора. Многие демонические миры правятся могучими военачальниками, одаренными божественными латами, порой выставляя целые отряды а на некоторых мирах – даже армии Броненосцев.

Более чем просто элемент защиты, их броня выкована из противоестественного Варп-металла, который сливается с плотью носителя и становится его второй кожей, залечивая со временем прорехи и выщерблины также, как кожа затягивает раны и ссадины. Божественная сила, сочащаяся из лат, пропитывает их плоть, укрепляя и усиливая ее за границы человеческих возможностей, отдаляя Броненосца от человека не менее, чем Астартес или Механикум.

Требования:

Раса: Человек, не Еретех
Inf 30, Cor 30
3500 xp

Становление:

Есть два способа заполучить божественные латы. Первый требует от аспиранта отправиться в регион особо сильного смешения реальности и Варпа на демоническом мире и сражаться там с чудовищами и другими аспирантами во славу Богов, пока те не одарят его новым доспехом. Второй занимает куда меньше времени, но ничуть не легче – убив другого броненосца, воин может снять его латы и надеть их на себя, поглотив божественную силу, что струится в демоническом металле.

Преимущества:

Характеристики: +1d10 Cor

Трейты: Size (1), Unnatural S (4), Unnatural T (4)

Divine Plate /Божественные Латы

Броненосец носит несъемную тяжелую броню, имеющую AP 8/10/8/8, которая ведет себя как Трейт Natural Armour. Он не нуждается в еде, воде и воздухе (но способен есть, пить или дышать, если он того пожелает), не стареет и не спит. Он иммунен к эффектам низкого и высокого давления, включая вакуум. Его броня не нуждается в ремонте и обслуживании и способна изменять свой дизайн со временем, например, самостоятельно перенимая цвета и геральдику банды, к которой он присоединился, орнаментация отмечает божественную лояльность Броненосца, а общий дизайн брони отображает характер и личность носителя.

Дополнительные Таланты:

Hedgehog /Дикобраз

Уровень: 1, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Узкие тонкие шипы с ломкими основаниями вырастают из божественных лат Броненосца. Его броня получает модификацию «Шипы», но наносимый шипами урон получает свойство Crippling (½Cor.b (окр.▲)), из-за того, что шипы обламываются и застревают в ранах. Концентрируясь на броне в течении минуты, Броненосец может убрать шипы, или отрастить их заново.

Divine Shield /Божественный Щит

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Parry+10

Сила Богов, струящаяся сквозь доспех Броненосца, вливается в его щит, трансформируя его в продолжение лат. Экипировав щит, он может концентрироваться на нем в течении минуты и трансформировать его. Щит видимо изменяется, перенимая дизайн его брони, получает +½Cor.b.(окр.▲) AP и свойство *Reinforced.* Закрывая голову таким заговоренным щитом, Броненосец способен видеть сквозь него, как если бы щит был прозрачным. Получив урон в часть тела, закрытую щитом, Броненосец может выбрать полностью проигнорировать этот урон, уничтожив щит во вспышке Варп-пламени. Щит сохраняет эти свойства, пока Броненосец держит его на себе, но если его полностью снять, он теряет их через ½Cor.b.(окр.▲) часов и возвращается к своей исходной форме.

Chaos Greatbow /Великий Лук Хаоса

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: BS 40

Луки обычных смертных неспособны выдержать силу Броненосца. Получив в руки огромный металлический лук, либо выкованный на заказ, либо снятый с примитивной осадной машины, вроде скорпиона, Броненосец может концентрироваться на нем в течении минуты и трансформировать его. Полученный Великий Лук может выдерживать практически любое натяжение и не имеет верхнего предела бонуса к урону от S.b, а также получает +½Cor.b.(окр.▲) к Dmg и Pen и теряет свойство Primitive. Он использует специально выкованные оперенные копья вместо стрел или болтов как боеприпасы.

Potence /Могущество

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: S 50

Мощь божественных лат позволяет Броненосцу использовать двуручное оружие одной рукой. Он может использовать двуручное рукопашное оружие или одноручное рукопашное оружие в режиме двуручного хвата одной рукой, но оно получает свойство Unwieldy.

Rider of Chaos /Всадник Хаоса

Уровень: 2, Бог: Неделимый
Требования: Survival+0

Сила, дарованная Богами Броненосцу, вливается в его боевого зверя. Он может потратить 8 часов, чтобы ритуально посвятить своего скакуна себе на службу – за это время скакун мутирует, увеличиваясь в размерах и силе, теперь способный везти в бой массивного Броненосца. Скакун получает Трейты Unnatural S (4) и Unnatural T (4), если уже не имел их с более высокими рейтингами, и божественные латы Броненосца впиваются в его плоть, пуская корни и разрастаясь, обеспечивая ему Трейт Natural Armour (8) и +10 Ран. Скакун нуждается в контакте с Броненосцем хотя бы раз в неделю, иначе его мутации дестабилизируются, убивая его.

Chosen Flame /Избранное Пламя

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Inf 50, Cor 50

Мощь Богов вливается в оружие Броненосца, манифестируясь на кромках лезвий как призрачное пламя. Он может потратить Очко Бесчестия, чтобы до конца боя или сцены дать всему своему рукопашному оружию +½Cor.b.(окр.▲) к Dmg и Pen и убрать свойство Primitive. Это оружие игнорирует бонус к T.b от Трейта Daemonic.

Exalted Plate /Возвышенные Латы

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Inf 50, Cor 50

Порча в душе Броненосца проникает в его латы и укрепляет их. Он может потратить Очко Бесчестия, чтобы до конца боя или сцены получить +½Cor.b.(окр.▲) к AP на всех участках тела.

Sin Eater /Пожиратель Греха

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Нет

Могучие лорды Броненосцев черпают силу не только из собственной порчи, но из душ тех, кого они сразили на пути к славе. Когда Броненосец убивает другого чемпиона Хаоса, он получает Трейт Unnatural Cor (+1), но только если Cor этого чемпиона был выше, чем текущее значение этого Трейта ×10.

Sorcerer's Plate /Латы Чародея

Уровень: 3, Бог: Неделимый
Требования: Трейт Psyker или Dark Arts

Латы Броненосцев, искушенных в колдовском искусстве, отражаются в эмпиреях, защищая сами их души. Броненосец может использовать AP своих лат для поглощения урона со свойством Warp Weapon и добавляет ½ AP (окр.▲) торса к своим Успехам на все встречные тесты W против психосил и демонических даров.

IV. АРСЕНАЛ
РЕДКОСТЬ И КАЧЕСТВО

Редкость:

Редкость влияет на сложность реквизиции, покупки, создания и улучшения снаряжения и варьируется очень широко. Модификатор редкости для реквизиции и покупки может изменяться еще больше в зависимости от локальной распространенности предмета: лазган на диком мире с уровнем технологий каменного века может быть уникальной реликвией, воспеваемой в легендах, в то время как в Адской Кузнице Темных Механикум обычно крайне редкий болтер Легиона может быть добыт без особых проблем.

Редкость	Название (в других книгах)	Мод.	Пример
-5	Ubiquitous	+70	Доски, Веревка, Ткань
-4	Abundant	+50	Кухонный Нож, Рекаф
-3	Plentiful	+30	Револьвер, Рюкзак
-2	Common	+20	Лазган, Автоган, Кожаная броня
-1	Average	+10	Пиломеч, Ребризер
0	Scarce	+0	Шоковое оружие, Ауспекс
1	Rare	–10	Панцирная броня, Ракетомет
2	Very Rare	–20	Плазмаган, Болтер
3	Extremely Rare	–30	Силовое оружие и броня
4	Near-Unique	–50	Психосиловое оружие
5	Unique	–70	Демоническое оружие

Количество:

При покупке или реквизиции снаряжения количество также влияет на сложность тестов:

Количество:	Мод.
1 предмет	+10
2-4 предмета	+0
5-10 предметов	–10
11-100 предметов	–20
101-1000 предметов	–40
1001+ предметов	–60

Качество:

При реквизиции, покупке, создании и улучшении снаряжения его качество также влияет на сложность тестов:

Качество	Название	Мод.
Poor.Q	Низкое	+10
Comm.Q	Обычное	+0
Good.Q	Хорошее	–10
Best.Q	Высшее	–20

Качество влияет на свойства снаряжения, в зависимости от его типа:

Стрелковое оружие:

Poor.Q – уменьшает Надежность на 1;
Good.Q – увеличивает Надежность на 1;
Best.Q – увеличивает Надежность до 2, оружие теряет свойство Primitive, если имело его.

Рукопашное оружие:

Poor.Q – –10 на все тесты с этим оружием;
Good.Q – +5 на все тесты с этим оружием;
Best.Q – +10 на все тесты с этим оружием, +1 Dmg, оружие теряет свойство Primitive, если имело его.

Броня:

Poor.Q – –10 на все тесты А;
Good.Q – –10 на прицельные атаки по сочленениям и визорам при атаках по носителю брони;
Best.Q – –10 на прицельные атаки по сочленениям и визорам при атаках по носителю брони, +1 AP во всех частях тела, и +2 AP в сочленениях и визорах после уменьшения (если они есть); броня считается высокотехнологичной, если не была раньше.

Силовые Щиты:

Poor.Q – +10 к рейтингу Перегрузки;
Good.Q – –5 к рейтингу Перегрузки, до минимума в 1.
Best.Q – –10 к рейтингу Перегрузки, до минимума в 1.

Прочее снаряжение:

Poor.Q – –10 на тесты с этим снаряжением;
Good.Q – +5 на тесты с этим снаряжением;
Best.Q – +10 на тесты с этим снаряжением;

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Свойство	Описание
Accurate	×2 бонус прицеливания и доп. урон на 3/5 Успехах
Balanced	+10 к парированию
Blast	Попадания по площади
Blinding	P+0 при попадании или ослепляет
Concussive	T-10×X при попадании или Оглушает и сбивает с ног
Corrosive	Повреждает броню при попадании
Crippling	Наносит урон когда цель тратит 2 ОД в ход
Defensive	+15 к парированию, –10 к атаке
Deflagrate	Попадания по площади на 7-10 на урон
Devastating	Доп. урон по ордам
Felling	Игнорирует сверхъестественную T
Finely Balanced	+15 к парированию
Flame	A+0 или поджигает цель
Flexible	Не может быть парировано
Force	+бPR к Dmg и Pen Reinforced в руках псайкера
Grav	Прижимает цель к земле сверх-гравитацией
Gyro-Stabilized	–10 штраф за экстремальную дист. и не закрепление
Hallucinogenic	T-10×X при попадании или вызывает галлюцинации
Hefty	Не примитивное в ближнем бою
Haywire	Поле радиусом X, мешающее работе технологии
Inaccurate	Не получает бонусов от прицеливания
Imprecise	Не для прицельных атак в сочленения и глаза
Legion	Приспособлено для силы и размеров Астартес
Maximal	+10 Rng, 1d10 Dmg, 2 Pen, Blast(+2), Recharge
Melta	×2 Pen на короткой дистанции и в упор
Overheats	–1 Надежность, клин наносит урон по себе
Piercing	Застревает в ране, замедляя жертву
Power Field	75% шанс уничтожить оружие при парировании
Precise	–20 штраф на атаки по сочленениям и глазам
Primitive	Увеличивает AP при атаке не примитивной брони
Proven	Задает мин. результат кубика на урон
Rad	Наносит урон в T, вызывает лучевую болезнь
Razor Sharp	×2Pen на 3+ Успехах
Recharge	Стрелять раз в два хода
Recoil	Требует 2 рук, если S.b ниже 3
Reinforced	Не уничтожается силовым полем
Reliable	+1 Надежность
Revolver	Переключается между патронами в магазине
Sanctified	Игнорирует психическую и демоническую защиту
Scatter	+10 попадание, 1d10 Dmg на короткой дистанции
Shocking	T+0 при пробитии или Оглушает
Smoke	Блокирует зрение в области поражения
Spray	Попадает по всему в каплевидном шаблоне
Snare	A-10×X при попадании или обездвиживает
Storm	×2 попадания длин. очередью, ×2 расход патронов
Tearing	+1 кубик на урон, отбросить 1 меньший
Toxic	T-10×X при пробитии или наносит доп. урон
Tainted	+Cor.B к Dmg
Twin-Linked	+10 к атаке или +1 попадание, ×2 расход патронов
Unbalanced	–10 к парированию
Unreliable	–1 Надежность
Unwieldy	Нельзя парировать
Very Reliable	+2 Надежность
Very Unreliable	–2 Надежность
Warp Weapon	Поглощается W.b вместо T.b+AP

ОПИСАНИЯ СВОЙСТВ:

Accurate /Меткое

Это оружие предназначено для метких снайперских выстрелов. Одиночные выстрелы этим оружием получают удвоенный бонус от Прицеливания. При одиночных выстрелах с Прицеливанием на 3-4 Успеха оружие получает +1d10 Dmg, а на 5+ Успехов – +2d10 Dmg. Эти дополнительные кубики урона не вызывают Критический урон.

Balanced /Сбалансированное

Это оружие хорошо сбалансировано и тесты на Парирование с ним получают бонус +10.

Blast (X) /Взрыв (X)

Это оружие наносит урон по площади радиусом X и получает свойство Imprecise. В случае промаха взрыв смещается, как описано на стр.20.

Blinding /Ослепляющее (X)

Это оружие производит ослепительную вспышку. При *попадании,* цель должна пройти тест на P+0, или будет Ослеплена на 1 Ход за каждый нечетный Провал (1,3,5,7 и т. д.).

Concussive (X) /Оглушающее (X)

Это оружие оглушает цель при попадании. При *попадании,* цель должна пройти тест на T–10×X, или будет Оглушена на 1 Ход за каждый Провал На S.b+ Провалов ее Сбивает с ног.

Corrosive (X) /Разъедающее (X)

Это оружие разъедает броню цели кислотой или другими едкими химикатами. При *попадании* цель теряет X AP в той части тела, куда получено попадание. Если у цели не осталось AP в этой части тела, оставшийся урон наносится ей в Раны без поглощения. Урон в AP брони можно убрать, проведя ее техобслуживание.

Crippling (X) /Калечащее (X)

Это оружие оставляет в ранах шипы и осколки, что продолжают терзать жертву. Если цель *получила хотя бы 1 Урона* от этого оружия, она получает X непоглощаемого Dmg того же типа в ту же часть тела каждый раз, когда тратит оба ОД в Ход на физические действия. Этот эффект снимается любой медицинской помощью или полным исцелением.

Defensive /Защитное

Это оружие предназначено для защиты, а не нападения. Тесты на Парирование с ним получают бонус +15, но тесты на атаки получают штраф –10.

Deflagrate (X) /Выгорание (X)

Это оружие выжигает куски брони цели, мгновенно перегревая их и вызывая взрывы перегретой плазмы и осколков. При попадании по участку тела с AP 3 или выше, если хотя бы один кубик урона выдал результат от 7 до 10 все персонажи в радиусе Xм, кроме самой цели, получают попадание с 1d10+X X(Fr) Dmg, Pen 0 по правилам урона от Взрывов. Если у цели нет столько AP в этой части тела, она при выпадении 7-10 на кубике урона получает X непоглощаемого E Dmg.

Devastating (X) /Опустошительное (X)

Это оружие предназначено для рассеивания толп противников. При попадании по Орде оно наносит +X урона в Магнитуду.

Felling (X) /Разящее (X)

Это оружие способно сразить даже невероятно живучих врагов. При расчете Поглощения от него, цель уменьшает значение своего Трейта Unnatural T на X до минимума в 0.

Finely Balanced /Точно Сбалансированное

Это оружие идеально сбалансировано для защиты и тесты на Парирование с ним получают бонус +15.

Flame /Огонь

Это оружие облепляет цель пылающим прометием или другим топливом. При *попадании* цель должна пройти тест на A+0, или загореться. Если это свойство имеет значение в скобках, оно использует какое-то особо жаркое топливо, вроде фосфора, и огонь наносит это значение урона вместо обычного 1d10.

Flexible /Гибкое

Это оружие гибкое и огибает парирующие клинки и щиты. Любые тесты на его парирование автоматически проваливаются и атак от него нельзя избегать остаточными Успехами от парирования другого оружия.

Force /Психосиловое

Это оружие является проводником психической силы владельца. В руках псайкера оно получает бонус +бPR к Dmg и Pen (до максимума в +10) и свойство Reinforced, а также позволяет при нанесении урона проводить Выжигание Души. В руках не-псайкера оно действует как обычное примитивное рукопашное оружие.

Gyro-Stabilized /Гиро-Стабилизированное

Гироскопы в этом оружии гасят отдачу и смещение прицела. Оно считает экстремальную дистанцию как дальнюю дистанцию, уменьшает штраф за стрельбу из оружия без Закрепления на 20 (обычно до –10), и игнорирует штраф за стрельбу из тяжелого оружия на ходу.

Grav /Грав

Это высокотехнологичное оружие на краткий миг увеличивает гравитацию в месте попадания, круша цель ее собственным весом. За каждое попадание от этого оружия цель должна пройти тест на S–(20×Размер)–(3×AP на торсе), или ее сбивает с ног и прижимает к земле на 1 Ход, делая ее Беспомощной, а также наносит 1d10+Провалы I(Cr) Dmg в случайную ногу (или торс, если цель лежит). При попадании в технику, та получает Размер×2 непоглощаемого урона в Шасси и ее SPD падает до 0 на 1 Ход; Шагоходы Опрокидываются, а Скиммеры терпят Крушение.

Hallucinogenic (X) /Галлюциногенное (X)

Это оружие использует наркотики, экзотические энергии или психические техники, чтобы нарушить работу мозга жертвы, и вызвать у нее галлюцинации. При *попадании* цель должна пройти тест на T–10×X, или будет страдать от галлюцинаций на 1 Ход за каждый Провал. Природа галлюцинации случайна и определяется броском 1d10:

1d10	Результат
1	**Жукижукижуки!:** Персонаж падает на землю и начинает кататься и пытаться сбить с себя рой насекомых или червей, что его облепил и пожирают его плоть заживо. Он Оглушен и сбит с ног.
2	**Мои руки...:** Персонаж видит и чувствует, как его руки превратились в непослушные щупальца, или быть может с них сползла вся плоть, и пялится на них в немом ужасе. Он Оглушен и роняет все, что было у него в руках.
3	**Они лезут из стен!:** Твари из кошмаров персонажа вылезают из окружающей обстановки. В свой Ход он атакует появившегося в случайном месте возле него фантома, всем что у него есть под рукой – от оружия до психосил. Если он не смог атаковать кошмар в свой Ход, он тратит одну Реакцию на Избегание от его воображаемой атаки.
4	**Я что, умер?:** Персонаж считает, что как враги, так и друзья не способны его видеть или слышать, словно он превратился в призрака. Он тратит все действия, пытаясь коснуться предметов и персонажей, или докричаться до них, игнорируя результаты. Он не Избегает атак, веря в свою неуязвимость.
5	**Я умею летать!:** Персонаж верит, что способен летать, и упоен ощущением полета. Он тратит свои действия, прыгая на месте и хохоча. Если рядом есть обрыв, он с него спрыгивает и не может сгруппироваться. Если он действительно умеет летать, то начинает летать кругами.
6	**Вокруг одни враги!:** Одержимый паранойей, персонаж считает, что окружен врагами. Он тратит все действия, пытаясь отступить в укрытие или оборонительную позицию, а оказавшись там, входит в защитную стойку для рукопашного оружия (или частокол если может) или Караул для стрелкового, атакуя любого, кто приближается к нему.
7	**Они достали меня:** Персонаж считает, что получил смертельное ранение, и оседает на землю, побелевший от ужаса. Он считается беспомощным.
8	**Поррррррву!!!:** Персонаж впадает в боевое безумие, атакуя все своем пути, вопя что-то нечленораздельное. Он впадает в Ярость и атакует ближайшего персонажа.
9	**Я маленький...:** Персонаж считает, что он уменьшился в размерах и все окружающие могут раздавить его просто неосторожным шагом. Он считает всех вокруг имеющими рейтинг Страха 3 и не может совершать Атаки.
10	**Червь!:** Персонаж считает, что по его ноге вверх ползет ужасный плотоядный червь, пожирающий ее на ходу. Он атакует одну из своих ног всеми средствами, что имеет в наличии, попадая автоматически.

Hefty (?) /Прикладистый (?)

Это стрелковое оружие укреплено, и оптимизировано для применения в рукопашном бою, с интегрированными бойками, лезвиями или шоковыми излучателями в прикладе. При его использовании как рукопашного, оно не получает обычные штрафы на атаку в рукопашной, теряет свойство Primitive и меняет тип урона на указанный в скобках.

Haywire (X) /ЭМИ (X)

Попадание оружия сопровождает всплеск разрушительной электромагнитной энергии, что нарушает работу продвинутой технологии. При попадании, оружие создает сферическую область радиусом X, что воздействует на все высокотехнологическое снаряжение, что она задевает. Изначальная мощность ЭМИ-поля определяется броском 1d10, после чего оно каждый Ход затухает, переходя на один пункт списка выше:

1d10	Результат
1-2	**Незначительно:** Никакого эффекта.
3-4	**Слабое Нарушение:** Все действия с высокотехнологичным снаряжением получают штраф –10. SPD персонажей в силовой броне и Машин уменьшается на 1. Машины могут совершать только одно полудействие в свой Ход.
5-6	**Сильное Нарушение!:** Все действия с высокотехнологичным снаряжением получают штраф –20. Рукопашное оружие действует как примитивное оружие того же типа. SPD персонажей в силовой броне и уменьшается на 3. Машины Оглушены, пока не покинут поле.
7-8	**Мертвая Зона:** Вся продвинутая технология в зоне отключается: стрелковое оружие не работает, рукопашное действует как примитивное оружие того же типа, силовая броня отключается, позволяя носителю только двигаться с SPD 1, но не совершать атаки, натиск или бег. Бионика отключается, накладывая штрафы соответственно ее функциям по усмотрению ГМа. Машины становятся Беспомощными.
9-10	**Длительная Мертвая Зона:** Аналогично предыдущему результату, фактически обеспечивая два Хода Мертвой Зоны.
11+	**ЭМИ Шторм:** Аналогично предыдущему результату, но шторм коротит всю электронику в зоне, уменьшая ее Качество на 1 до ремонта, или отключая, если качество опустилось ниже Poor.Q. Стрелковое оружие Заклинивает. Машины получают 1d5+1 непоглощаемого E Dmg.

Inaccurate /Неприцельное

Это оружие стреляет «приблизительно в сторону противника» и не имеет нормального прицела. Оно не получает бонусов от Прицеливания

Imprecise /Неточное

Это оружие не способно попадать по мелким целям. Им нельзя совершать прицельные атаки по сочленениям и глазам.

Legion /Легион

Это оружие предназначено для Астартес. Персонажи с размером 0 получают штраф –30 на его использование из-за неудобно крупного размера и веса. Этот штраф уменьшается до –10, если их S.b не ниже 7. Они считают его на один уровень больше (пистолет > винтовка > тяж оружие > артиллерия). Астартес получают штраф –10 на использование оружия без этого свойства из-за неудобно маленького размера. Стрелковое оружие без этого свойства требует спилить или оторвать спусковою скобу, чтобы палец десантника мог пролезть к спусковому крючку. При генерации персонажа космодесантник считает оружие с этим свойством имеющим Редкость на 1 ниже.

Maximal /Максимальное

Это оружие может быть использовано в усиленном режиме. Совершая одиночный выстрел, персонаж может активировать это оружие в максимальном режиме, получив +10 Rng +1d10 Dmg, +2 Pen, +2 к значению свойства Blast, если оно у оружия есть, и свойство Recharge ценой удвоенного расхода боеприпасов.

Melta /Мельта

Мощные тепловые лучи этого оружия особенно эффективны вблизи, проплавляя дыры даже в мощнейшей броне. Оно удваивает Pen при стрельбе по цели на Короткой дистанции или ближе.

Overheats /Перегрев

Это оружие нестабильно и может навредить своему оператору, например разряжая в него молнию из перегруженного конденсатора, обдав его перегретым паром из охладительных колец, или облучив его радиацией из источника питания. Оно понижает Надежность на 1, но при критическом промахе вместо Клина наносит урон по самому стрелку, в руку, что держит его (случайную если ее держали двумя).

Piercing /Проникающее

Это оружие застревает в ране, или оставляет в ней крупный снаряд, вроде стрелы или гарпуна, что замедляет и усложняет движение цели. Если цель *получила хотя бы 1 Урона* от этого оружия, она получает штраф –10 на все действия с использованием той части тела, куда она получила попадание (на все действия, если в голову). Если попадание было в торс или ногу, цель также получает штраф –1 к SPD. Жертва может за полудействие выдернуть снаряд из раны, прекратив эффект, но получив 1 непоглощаемого R Dmg в эту часть тела.

Power Field /Силовое Поле

Расщепляющее силовое поле позволяет этому оружию разрушать вражеские клинки. Когда им успешно парируют оружие без этого свойства, или его парируют оружием без этого свойства, бросьте 1d100 – на 1-75 второе оружие уничтожается.

Precise /Точное

Дизайн этого оружия облегчает попадание в мелкие цели. Оно уменьшает штраф на прицельные атаки по сочленениям и глазам на 20.

Primitive /Примитивное

Это примитивное оружие неэффективно против высокотехнологичной брони. При расчете Поглощения урона от него высокотехнологичной броней, ее AP увеличивается вдвое, но не более чем на +6.

Proven (X) /Проверенное (X)

Это оружие всегда наносит существенные травмы. Если на любом кубе на урон от этого оружия выпало меньше X, результат куба меняется на X. Это не распространяется на доп. кубы урона от свойств, Талантов и т.п..

Rad (X) /Рад (X)

Это оружие облучает цель ионизирующей радиацией. Если оно пробило броню цели, она получает X урона в T. Машины, вопреки распространенному заблуждению, *не имунны* к этому эффекту. Живые существа, получившие за один бой 10 и более урона в T должны после боя пройти тест на T, или получить лучевую болезнь.

Лучевая болезнь наносит 1 урона в T каждые 8 часов и требует набора 20 Успехов на тесте Medicae–30, проводимом раз в сутки. Антирадиационные препараты уменьшают штраф в зависимости от их эффективности.

Razor Sharp /Бритвенно Острое

Лезвия или снаряды этого оружия абсурдно остры и прорезают броню как масло, если попадают под правильным углом. На 3+ Успеха на попадание оно удваивает свое Pen.

Recharge /Перезарядка

Это оружие нуждается в подзарядке или охлаждении после каждого использования. Им можно атаковать только раз в два Хода.

Recoil (X) /Отдача (X)

Этот пистолет обладает убойной отдачей, требующей очень сильной руки. Только персонажи с S.b X и больше могут использовать его в одной руке – другие должны стрелять им с двух.

Reinforced /Укрепленное

Это оружие сделано из невероятно прочных материалов, или укреплено тайными технологиями, мистическими искусствами или силами Богов. Оно не уничтожается свойством Power Field.

Reliable /Надежное

Механизмы этого оружия очень надежные и очень редко заклинивают. Оно повышает Надежность на 1.

Revolver /Револьвер

Это оружие питается от надежного и простого вращающегося барабана. Его можно зарядить смесью разных боеприпасов в один магазин и переключаться между ними за свободное действие, проворачивая барабан. За полное действие в него можно зарядить один патрон или снаряд без полной перезарядки.

Sanctified /Освященное

Это оружие пропитано священной силой. Оно игнорирует любую мистическую или демоническую защиту, включая эффекты психосил, мистические щиты, или Трейт Daemonic.

Scatter /Разброс

Это оружие выстреливает снопом выстрелов, нанося чудовищный урон на близкой дистанции. Оно получает свойство Imprecise, +10 на выстрелы с Короткой дистанции и ближе, и +1d10 Dmg для выстрелов в упор и в рукопашной.

Shocking /Шоковое

Это оружие Оглушает цель мощным зарядом энергии. При *пробитии брони,* цель должна пройти тест на T+0, или будет Оглушена на 1 Ход за каждый Провал.

Smoke (X) /Дым (X)

Это оружие создает дымовую завесу. При *попадании* по цели, вокруг нее формируется облако дыма радиусом X, блокирующее обзор. Это облако держится 1d10+10 Ходов в штиль, или меньше при ветре.

Spray /Спрэй

Это оружие испускает поток, что поражает всех врагов на своем пути. Оно попадает во всех персонажей в дальности и в конусе 30°. Оно автоматически попадает во все цели, но каждая из них может избежать попадания броском на A+0, не тратя Реакции *до обычного Избегания*. Урон от этого оружия бросается однажды на все цели и игнорирует Укрытия. Оно заклинивает на броске 9 *первого* кубика на урон, 8-9, если оно Unreliable или хуже, и не заклинивает, если Reliable или лучше.

Snare (X) /Связывающее (X)

Это оружие опутывает свою цель. При *попадании* цель должна пройти тест на A–10×X или S–10×X, или будет связана и Беспомощна. Связанная цель в свой Ход может за полное действие пройти повторить этот тест, и при Успехе выбраться из пут или разорвать их.

Storm /Шторм

Это оружие выпускает целый шторм снарядов из двух стволов. При стрельбе любой очередью, оно удваивает количество попаданий, ценой удвоенного расхода патронов.

Tearing /Терзающее

Это оружие наносит ужасные рваные раны. Оно получает дополнительный кубик на урон и отбрасывает один с наименьшим результатом.

Toxic (X) /Токсичное (X)

Попадания этого оружия отравляют жертву. При *пробитии брони,* цель должна пройти тест на T–10×X, или получает 1d10 непоглощаемого Dmg того же типа, что и оружие.

Tainted /Запятнанное

Это оружие питается тьмой в душе еретика. Оно наносит +Cor.b Dmg.

Twin-Linked /Спаренное

Это по сути два оружия с одним общим спусковым крючком. Оно может удвоить расход боеприпасов, чтобы либо получить +10 к атаке, либо +1 попадание при успешном попадании.

Unbalanced /Несбалансированное

Это оружие плохо сбалансировано, с большей частью веса на конце, и тесты на Парирование с ним получают штраф –10.

Unreliable /Ненадежное

Механизмы этого оружия очень часто заклинивают. Оно понижает Надежность на 1.

Unwieldy /Громоздкое

Это оружие непригодно для защиты. Им нельзя Парировать.

Very Reliable /Очень Надежное

Это оружие работает как по маслу. Оно повышает Надежность на 2.

Very Unreliable /Очень Ненадежное

Этот кусок лома постоянно клинит. Оно понижает Надежность на 2.

Warp Weapon /Варп-Оружие

Это оружие поражает душу, а не тело цели, оставляя стигматы. Урон от него игнорирует AP и T.b цели и поглощается W.b. Оно не наносит урона персонажам, у которых нет душ или демонического духа, и свободно проходит сквозь укрытия и технику.

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Легенда:
Название – название оружия;
Тип – подгруппа Таланта Weapon Training и тип
Rng – дальнобойность
RoF – скорострельность
Dmg – урон
Pen – бронебойность
Clip – размер магазина
Rld – длительность перезарядки (в полных действиях)
Свойства – особые свойства оружия
Wt – Вес
R – Редкость

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Тип	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства	Wt	R
Flintlock Pistol	SP пистолет	15м	S/–/–	1d10+2 I	0	1	3	Primitive, Inaccurate, Unreliable	1.5кг	-3
Flintlock Musket	SP винтовка	30м	S/–/–	1d10+3 I	0	1	5	Primitive, Inaccurate, Unreliable	4.5кг	-3
Stub Revolver	SP пистолет	30м	S/–/–	1d10+3 I	0	6	2	Reliable, Revolver	1.5кг	-3
Stub Automatic	SP пистолет	30м	S/3/–	1d10+3 I	0	9	1	—	1.5кг	-2
Stub Carbine	SP винтовка	100м	S/3/–	1d10+3 I	0	20	1	—	3кг	-2
Stub Rifle [revolver variant]	SP дл. винтовка	120м	S/–/–	1d10+3 I	1	5	1 [2]	Accurate [Accurate, Reliable, Revolver]	4кг	-2
Sniper Rifle	SP дл. винтовка	200м	S/–/–	1d10+4 I	3	10	1	Accurate, Reliable +Scope, Silencer	6кг	0
Heavy Stubber	SP тяжелое	120м	S/–/10	1d10+4 I	3	200	2	—	35кг	1
Macro Stubber	SP тяжелое	60м	S/–/10	1d10+4 I	3	50	2	Gyro-Stabilized +Pistol Grip	12кг	2
Hand Cannon [revolver variant]	SP пистолет	35м	S/–/–	1d10+4 I	2	5	2 [4]	Recoil (4) [Recoil(4), Reliable, Revolver]	3кг	0
Stub Cannon [revolver variant]	SP пистолет	25м	S/–/–	1d10+7 I	3	5	2 [4]	Unreliable, Recoil (6) [Recoil(6), Revolver]	4кг	0
Carnodon Hand Cannon [revolver variant]	SP пистолет	40м	S/3/–	1d10+4 I	2	6	1 [2]	Accurate, Recoil (5) [Accurate, Recoil (6), Reliable, Revolver]	2.5кг	1
Orthlak Duel Revolver [Alt]	SP пистолет	40м [10м]	S/–/– [S/–/–]	1d10+3 I [1d10+4 I]	2 [0]	9 [1]	2 [3]	Accurate, Precise, Reliable, Revolver [Scatter, Recoil (4), Reliable]	2кг	2
Snare Gun	SP винтовка	30м	S/–/–	–	–	1	1	Snare (1)	3.5кг	0
Autopistol	SP пистолет	30м	S/–/6	1d10+2 I	0	18	1	—	1.5кг	-1
Autogun	SP винтовка	100м	S/3/10	1d10+3 I	0	30	1	—	3.5кг	-1
Shotgun Pistol	SP пистолет	10м	S/–/–	1d10+4 I	0	1	½	Reliable, Scatter	1.5кг	-2
Double-Barrel Shotgun	SP винтовка	30м	S/2/–	1d10+4 I	0	2	1	Maximal, Twin-Linked	3.5кг	-3
Saw-Off DB Shotgun	SP пистолет	10м	S/2/–	1d10+4 I	0	2	1	Maximal, Scatter, Twin-Linked Recoil(6) при Maximal или Twin-Linked	3кг	-3
Pump-Action Shotgun	SP винтовка	30м	S/–/–	1d10+4 I	0	8	2	Scatter	4кг	-2
Assault Shotgun	SP винтовка	30м	S/3/–	1d10+4 I	0	18	2	Scatter	5кг	0
Meat Hammer Scattergun [Alt]	SP винтовка	20м [20м]	S/2/3 [S/–/–]	1d10+6 I [2d10+6 I]	0 [0]	3	2	Scatter, Tearing [Spray, Tearing]	6кг	1
Vox-Legi Shotgun [Alt]	SP винтовка	30м [20м]	S/2/– [S/–/–]	1d10+8 I [1d10+4 I]	0 [0]	14 [1]	2 [½]	Reliable, Scatter, Hefty (I(Cr)) [Scatter]	7кг	2
Ripper Gun	SP винтовка	30м	S/2/3	1d10+10 I	0	48	4	Inaccurate, Scatter, Hefty (I(Cr))	35кг	1
Naval Shotcannon	SP тяжелое	40м	S/3/–	2d10+4 X	0	24	2	Scatter, Unreliable	12кг	1
Legion Shotgun	SP винтовка	30м	S/2/–	1d10+8 I	0	10	1	Legion, Reliable, Scatter	10кг	2
Autocannon	SP тяжелое	300м	S/3/–	3d10+8 I	6	10	2	Reliable, [Legion]	40кг	2
Anti-Tank Rifle	SP тяжелое	300м	S/–/–	3d10+8 I	6	5	2	Accurate, Reliable +Scope	40кг	3
Reaper Autocannon	SP тяжелое	200м	S/4/–	3d10+8 I	6	20	2	Hefty (R), Legion, Reliable, Twin-Linked	60кг	3
Assault Cannon	SP тяжелое	120м	–/–/10	2d10+6 R	4	200	2	Legion, Razor Sharp, Tearing, Unreliable	60кг	3
Rotor Cannon	SP тяжелое	100м	–/–/12	1d10+6 I	2	300	2	Devastating (1), Legion, Reliable, Storm	60кг	3
Soulreaper Cannon	SP тяжелое	100м	–/–/12	1d10+6 I	0	300	2	Devastating (1), Hefty (R), Legion, Reliable, Storm, Warp Weapon	66кг	4
Harpoon Gun	SP тяжелое	40м	S/–/–	2d10+2 R	0	1	4	Crippling (5), Piercing, Snare (1), Unreliable	18кг	0

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

Огнестрельное оружие стреляет пулями, картечью или снарядами, запускаемыми из ствола старым добрым взрывом порохового заряда. Простота изготовления этих оружий и боеприпасов к ним делают их основным оружием большей части человеческих бойцов, не имеющих доступа к снабжению из кузниц Адептус Механикус с их бесконечным потоком массово производимых лазганов.

Flintlock Pistol /Кремневый Пистолет,
Flintlock Musket /Кремневый Мушкет

Примитивный дульнозарядный огнестрел, в ходу в низкотехнологичных обществах, что помнят секрет пороха.

Stub Revolver /Стаб Револьвер

Надежный и проверенный временем револьвер, восходящий дизайном к поздним столетиям М2, и не изменившийся в тех пор.

Stub Automatic /Стаб Автомат

Простой полуавтоматический пистолет – одно из самых распространенных запасных оружий в Галактике, за поясом или в сапоге каждого второго солдата.

Stub Carbine /Стаб Карабин

Короткая удобная стаб винтовка, популярная среди ульевиков и пилотов техники прежде всего своей компактностью.

Stub Rifle /Стаб Винтовка

Старая добрая длинная винтовка со скользящим затвором, распространенная как среди военных, так и среди гражданских.

Sniper Rifle /Снайперская Винтовка

Крупнокалиберная военная снайперская винтовка, в ходу среди снайперов и разведчиков по обе стороны Человечества. *Имеет встроенный Глушитель и Оптический Прицел.*

Heavy Stubber /Тяжелый Стаббер

Простой в обслуживании и проверенный временем крупнокалиберный пулемет, стоящий на вооружении практически каждой армии Человечества с М2 и по сей день.

Macro Stubber /Макро Стаббер

Высокотехнологичная гиро-стабилизированная и компактная версия тяжелого стаббера, обычно эксклюзивная для легионов Скитариев. *Это оружие считается как винтовка в расчете стрельбы в рукопашной и имеет встроенную пистолетную рукоятку.*

Hand Cannon /Ручная Пушка

Огромный крупнокалиберный пистолет, это оружие является символом статуса среди лидеров банд и ульевых кланов.

Stub Cannon /Стаб Пушка

Логическое развитие идеи ручной пушки, этот абсурдно огромный пистолет способен легко сломать руку своему стрелку чудовищной отдачей, и только настоящие силачи среди людей способны им нормально пользоваться.

Carnodon Hand Cannon
/Ручная Пушка Карнодон

Дорогая и высококачественная длинноствольная ручная пушка. Этот массивный пистолет можно увидеть в руках высококлассных наемников, телохранителей и военачальников как в Империуме, так и на мирах Хаоса.

Orthlak Duel Revolver
/Дуэльный Револьвер Ортхлак

Элегантный и брутально эффективный тяжелый стаб револьвер со встроенным однозарядным дробовиком, используемым как ось барабана, это оружие популярно среди аристократии и пиратов, которые могут его себе позволить.

Snare Gun /Сеточная Пушка

Короткое гладкоствольное ружье, выстреливающее вместо пули расширяющуюся проволочную сетку. Хлеб с маслом охотников за головами и законников на множестве миров.

Autopistol /Автопистолет

Мелкокалиберный полностью автоматический пистолет-пулемет, пожирающий патроны десятками – одно из излюбленных оружий ульевых банд, культистов Хаоса, и прочего сброда, полагающегося на подавление огнем больше, чем на точность.

Autogun /Автоган

Проверенная временем полностью автоматическая штурмовая винтовка, питаемая легкими, дешевыми и повсеместно доступными безгильзовыми патронами. В руках каждого второго солдата, что не вооружен лазганом, и самое распространенное оружие солдат СПО и рядовых бойцов Хаоса.

Shotgun Pistol /Дробовик Пистолет

Простой и надежный однозарядный обрез, популярное запасное оружие среди солдат и наемников по всей Галактике, иногда также используемое как подствольник для винтовок, в основном для применения с большим выбором специализированных патронов для дробовика.

Double-Barrel Shotgun /Двуствольный Дробовик
Saw-Off DB Shotgun /Обрез Двуствольного Дробовика

Двуствольный дробовик, способный разрядить оба ствола одним выстрелом, буквально разрывая цели на короткой дистанции. Мало кто способен выдержать чудовищную отдачу его дуплета.

Pump-Action Shotgun /Помповый Дробовик

Стандартный помповый дробовик, излюбленное оружие зачистки траншей с М2 по наши дни.

Assault Shotgun /Штурмовой Дробовик

Продвинутый автоматический дробовик с магазинным питанием, который чаще всего можно увидеть в руках элитных бойцов, зачищающих здания и тоннели.

Meat Hammer Scattergun /Дробовик Отбивная

Этот абсурдно крупнокалиберный трехствольный дробовик является распространенным оружием в подульевых войнах, часто решая исход схваток. *Выстрел во втором режиме тратит 3 патрона. Персонаж, не имеющий хотя бы S.b 6, сбивается с ног и Оглушается на 1 Раунд после выстрела во втором режиме.*

Vox-Legi Shotgun /Дробовик Вокс-Леги

Этот высокотехнологичный паттерн дробовика эксклюзивен для Адептус Арбитэс и владение им на мирах Империума незаконно, отмечая носителя как убийцу законников

Продвинутые гиро-стабилизаторы оружия гасят убийственную отдачу крупнокалиберных патронов, разработанных изначально для дробовиков Астартес, а вторичный соосный дробовик обычного калибра предназначен для удобной зарядки специализированной амуниции на ходу.

Ripper Gun /Пушка Потрошитель

Этот массивный автоматический дробовик предназначен для Огринов и как люди, так и десантники получают штраф–10 на его использование из-за огромных размеров. *Персонаж, не имеющий хотя бы S.b 10, сбивается с ног и Оглушается на 1 Ход после выстрела из этого оружия.*

Naval Shotcannon /Флотская Дробепушка

Этот огромный дробовик как правило устанавливается на оборонительных позициях в тоннелях космического корабля и стреляет специальными боеприпасами, которые не могут случайно разгерметизировать отсек, невзирая на свою мощность. *Это оружие не наносит урон укрытиям и не пробивает иллюминаторы.*

Legion Shotgun /Дробовик Легиона

Одно из простейших оружий в арсенале Астартес, этот тяжелый дробовик, тем не менее, ужасающе эффективен на ближней дистанции.

Autocannon /Автопушка

Одно из самых распространенных тяжелых оружий в профессиональных армиях, автопушка предназначена для борьбы с легкой техникой и тяжелой пехотой, поражая их очередями бронебойных снарядов. *Это оружие доступно в версии для Легиона и для смертных.*

Anti-Tank Rifle /Противотанковая Винтовка

По сути модификация автопушки, жертвующая скорострельностью ради точности, эта массивная винтовка может эффективно бороться с более тяжелой техникой, выцеливая ее уязвимые места.

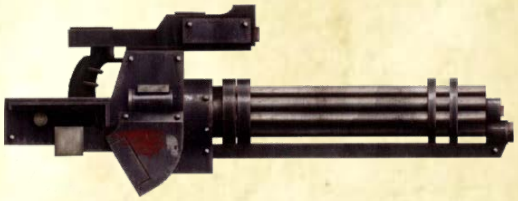
Reaper Autocannon /Автопушка Жнец

Знаковое оружие Легионов Хаоса, эта спаренная автопушка высоко ценится Космодесантниками Легионов за свою надежность и неприхотливость, особенно популярная среди банд что долго сражаются без нужного техобслуживания и снабжения. Империум потерял СШК, позволяющий производить это оружие, во времена Великой Ереси. Владение этим оружием, явно указывает предателей Трона.

Assault Cannon /Штурмовая Пушка

Имперская замена пушке Жнец во многом является ее полной противоположностью: штурмовая пушка капризна и требует постоянного тщательного ухода, нуждаясь в замене стволов и чистке чуть ли не после каждого боя, полагается на скорострельность больше, чем на огневую мощь, и пожирает дорогие специальные патроны в неимоверном темпе, но мало какое оружие способно столь же эффективно остановить массы пехоты и большая их часть крепится на технике.

Rotor Cannon /Роторная Пушка



Когда Космодесантники Хаоса нуждаются в огневой мощи против легкой пехоты, роторной пушке нет равных в ее весовой категории – ее восемь стволов выплевывают пули с абсурдной скоростью, сливая рев выстрелов в один протяжный вой и просто выкашивают прорехи в толпах гвардейцев. Тот факт, что ею можно забивать орков в землю, и что она питается обычными патронами для тяжелого стаббера, которые легко достать, только добавляют ей преимуществ.

Soulreaper Cannon / Пушка Жнец Душ

Определенно модифицированное из Роторной Пушки, это тяжелое оружие производится только легионом Тысячи Сынов, трансмутируя и искажая обычную пушку в колдовском ритуале. Заряженная пропитанными Варпом патронами, она стреляет болтами психической энергии, поражающими сами души целей, сражая Астартес и Огринов столь же легко, как обычных смертных.

Harpoon Gun / Гарпунное Ружье

Этот тяжелый метатель гарпунов обычно закрепляется к земле (или палубе корабля) перед выстрелом и используется в охоте на мегафауну на мириадах миров. Конечно же, то что работает при охоте на дикого Карнодона или Воздушного Кита, вполне сработает и на чудовищном био-конструкте Тиранидов, или мутировавшем боевом звере, взращенном Темными Механикум.

БОЛТ ОРУЖИЕ

Название	Тип	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства	Wt	R
Bolt Pistol [Legion]	Bolt пистолет	30м	S/2/–	1d10+5 X [1d10+9 X]	4	8	1	Tearing, [Legion]	3кг [6кг]	2 [3]
Bolt Revolver [Legion]	Bolt пистолет	30м	S/–/–	1d10+5 X [1d10+9 X]	4	6	1	Reliable, Revolver, Tearing, [Legion]	3кг [6кг]	2 [3]
Bolter [Legion]	Bolt винтовка	100м	S/3/–	1d10+5 X [1d10+9 X]	4	24	1	Tearing, [Legion]	7кг [10кг]	2 [3]
Combi-Bolter [Legion]	Bolt винтовка	100м	S/3/–	1d10+5 X [1d10+9 X]	4	24×2	1	Tearing, Twin-Linked, [Legion]	12кг [17кг]	3 [4]
Storm Bolter [Legion]	Bolt винтовка	80м	S/3/6	1d10+5 X [1d10+9 X]	4	24×2	1	Storm, Tearing , [Legion]	12кг [17кг]	3 [4]
Stalker Bolter [Legion]	Bolt дл. винтовка	200м	S/–/–	1d10+5 X [1d10+9 X]	4	24	1	Accurate, Tearing, [Legion] +Scope, Silencer	8кг [13кг]	3 [4]
Atrox Bolt Rifle [Legion]	Bolt тяжелое	200м	S/–/–	1d10+7 X [1d10+11 X]	4	8	1	Accurate, Precise, Tearing, [Legion] +Scope	20кг [30кг]	3 [4]
Heavy Bolter [Legion]	Bolt тяжелое	150м	–/–/6	1d10+8 X [1d10+12 X]	5	60	1	Tearing, [Legion]	40кг [55кг]	3 [4]
Hurricane Bolter	Bolt тяжелое	100м	S/5/9	1d10+9 X	4	72×2	2	Storm, Tearing, Twin-Linked, Legion	70кг	4

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

Болт-оружие стреляет (относительно) небольшими ракетами, запускаемыми начальным пороховым зарядом, известными как болты. Стандартные болты взрываются внутри цели при пробитии брони, нанося чудовищные раны. Выхлоп болтов почти не оставляет следа в воздухе, но взрывы при попадании поднимают большой шум, из-за чего *глушители на болт-оружии только мешают засечь позицию стрелка, но не убирают звук от детонации болта при попадании.*

Bolt Pistol /Болт Пистолет

Большой угрожающий пистолет, способный буквально разнести человеку голову одним выстрелом. Это оружие, как правило, можно встретить в руках офицеров и высококлассных наемников, и, конечно же, как запасное оружие большинства Астартес.

Bolt Revolver /Болт Револьвер

Сравнительно примитивный вариант болт пистолета, использующий револьверную схему вместо стандартной. Этот паттерн популярен среди ренегатов и наемников на фронтирных мирах.

Bolter /Болтер

Болтер или болтган – могучее оружие, дающее немалый статус среди смертных, но в рядах Космодесантников это их стандартная винтовка.

Combi-Bolter /Комби-Болтер

По сути два болтера, соединенные общей системой подачи патронов и контроля огня, комби-болтер является оружием статуса в Легионах Хаоса. *Это оружие имеет два магазина и позволяет переключаться между ними за свободное действие. Длительность перезарядки указана для замены одного из магазинов, а не обоих.*

Storm Bolter /Шторм Болтер

Дальнейшее развитие идеи комби-болтера, шторм болтер является более двуствольным болтером, чем двумя болтерами, сваренными вместе, и способен к абсурдной для своего размера скорострельности. *Это оружие имеет два магазина и позволяет переключаться между ними за свободное действие. Длительность перезарядки указана для замены одного из магазинов, а не обоих.*

Stalker Bolter /Сталкер Болтер

Длинноствольный снайперский паттерн болтера, это оружие жертвует скорострельностью ради дальнобойности, точности и бесшумности. *Имеет встроенный Глушитель и Оптический Прицел. Игнорирует штраф к урону от болтов Сталкер.*

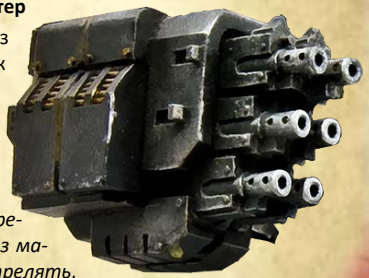
Atrox Bolt Rifle /Болт Винтовка Атрокс

Эти массивные болт винтовки были основным снайперским оружием Легионов во времена Великого Крестового Похода и Ереси. Магнитные ускорители в стволе Атрокса придают болту дополнительную скорость и убойную силу, а также стабилизируют его курс. *Имеет встроенный Оптический Прицел. При использовании болтов Скорпиус получает +10 на попадание и дает +1d10 Dmg при любом попадании, а не только в сочленения и визоры.*

Heavy Bolter /Тяжелый Болтер

Полностью автоматическая тяжелая пушка выпускает поток крупнокалиберных болтов, что выкашивают пехоту как колосья. Тяжелый болтер использует магнитные ускорители в тандеме с пороховыми зарядами для придания первичного ускорения своим болтам *и имеет батарею, которую нужно перезаряжать через каждые 240 выстрелов. Замена батареи занимает одно полудействие. Оружие можно присоединить к силовой броне или реактору техники, чтобы питать батарею от нее, убирая это требование. Может стрелять и с разряженной батареей, но уменьшает Rng вдвое, RoF на 4, и получает –10 на попадание.*

Hurricane Bolter /Ураганный Болтер



Эта тяжелая орудийная система из шести болтеров с общим питанием как правило монтируется на бронетехнике и используется для борьбы с ордами легкой пехоты. *Это оружие имеет два магазина и позволяет переключаться между ними за свободное действие. Длительность перезарядки указана для замены одного из магазинов, а не обоих. Из него нельзя стрелять, если он не Закреплен*

ЛАЗ ОРУЖИЕ

Название	Тип	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства	Wt	R
Laspistol	Las пистолет	30м	S/2/–	1d10+2 E(Ls)	0	30	½	Reliable +Power Setting	1кг	-2
Lascarbine	Las винтовка	75м	S/2/–	1d10+3 E(Ls)	0	60	½	Reliable +Power Setting	2.5кг	-2
Lasgun	Las винтовка	100м	S/3/–	1d10+3 E(Ls)	0	60	½	Reliable +Power Setting	3кг	-2
Long-Las	Las дл. винтовка	150м	S/–/–	1d10+3 E(Ls)	1	30	1	Accurate, Felling (4), Reliable +Scope, Power Setting	4.5кг	-1
Hotshot Pistol	Las пистолет	25м	S/2/–	1d10+3 E(Ls)	7	30	½	+Power Setting	1.5кг	1
Hotshot Lasgun	Las винтовка	75м	S/3/–	1d10+4 E(Ls)	7	60	½	+Power Setting	3.5кг	1
Hotshot Volleygun	Las винтовка	75м	S/3/6	1d10+4 E(Ls)	7	90	½	+Power Setting	5.5кг	2
Minerva-Aegis Lascarbine	Las винтовка	75м	S/4/8	1d10+2 E(Ls)	0	60	½	Reliable +Power Setting	3кг	-1
Lasburst Gun	Las винтовка	100м	S/3/–	1d10+4 E(Ls)	0	30	½	Tearing, Twin-Linked	5кг	-1
Las-Lock	Las винтовка	120м	S/–/–	1d10+4 E(Ls)	0	60	1	Very Reliable	4кг	-1
Mitra-Lock	Las винтовка	30м	S/2/–	1d10+4 E(Ls)	0	20	1	Reliable, Scatter	4.5кг	-1
Blast Pistol	Las пистолет	30м	S/2/–	2d10+4 E(Ls)	0	10	1	Overheats	2кг	0
Mesian Splitter	Las винтовка	100м	S/–/–	1d10+5 E(Ls)	0	12	1	Felling (2), Precise, Reliable	5кг	0
Mesian Suppressor	Las винтовка	100м	–/–/6	1d10+3 E(Ls)	0	30	½	Imprecise, Reliable	5кг	0
Mining Laser	Las винтовка	10м	S/–/–	4d10+5 E(Ls)	5	8	5	Imprecise	15кг	0
Archeotech Laser	Las пистолет	40м	S/2/–	1d10+9 E(Ls)	4	†	†	Very Reliable	1кг	4
Lascutter	Las винтовка	3м	S/–/–	4d10+10 E(Ls)	10	30	5	Reliable	4кг	-3
Volkite Serpenta	Las пистолет	30м	S/2/–	2d10+5 E(Ls)	4	30	1	Deflagrate(3), Legion	6кг	4
Volkite Charger	Las винтовка	75м	S/3/–	2d10+6 E(Ls)	4	60	1	Deflagrate(4), Legion	12кг	4
Volkite Caliver	Las дл. винтовка	150м	S/4/6	2d10+6 E(Ls)	4	60	1	Deflagrate(4), Legion	16кг	4
Multilaser	Las тяжелое	150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	100	2	Reliable	35кг	2
Lascannon	Las тяжелое	300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3), [Legion]	55кг	3

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

Лаз-оружие стреляет высокоэнергетическими лазерами, что проплавляют броню и разрывают плоть взрывным испарением телесных жидкостей. Технологически сложные, лазерные оружия сравнительно легко производить массово из-за тщательно отлаженной производственной СШК, а потрясающая надежность из-за отсутствия движущихся частей и перезаряжаемые батареи значительно упрощают логистику. *Лучи лаз-оружия видимы и функционально работают аналогично* ***трассерным патронам*** *для огнестрельного оружия.*

Laspistol /Лазпистолет

Стандартный штатный пистолет младших офицеров и операторов тяжелого оружия Имперской Гвардии, ограниченная огневая мощь лазпистолета компенсируется внушительным для пистолета боезапасом.

Lascarbine /Лазкарабин

Укороченная версия лазгана, практически эксклюзивно используемая экипажами имперской техники, которым повезло пережить свои танки.

Lasgun /Лазган

Производимые триллионами в тысячах разновидностей, лазганы являются самым массово производимым оружием в Галактике, в руках каждого гвардейца и доброй трети бойцов СПО. *Имеет встроенную Настройку Мощности.*

Longlas /Лонглаз

Широко используемый операторами специального оружия лонг-лаз является точной снайперской версией лазгана с удлиненным стволом для улучшенной фокусировки и охлаждения. *Имеет встроенный Оптический Прицел и Настройку Мощности.*

Hotshot Pistol /Хотшот Лазпистолет,

Hotshot Lasgun /Хотшот Лазган

Hotshot Volleygun /Хотшот Залпвинтовка

Более мощные, но прихотливые и требующие усиленного ухода лаз-оружия, стоящие на вооружении ветеранов Гвардии и Штурмовиков. Лучи хотшотов прорезают аккуратные дырки даже в самой прочной броне, но их эффективность против слабо бронированных противников лишь немногим лучшие обычных лазганов. Из-за большого расхода боеприпасов хотшоты, как правило, питаются от заплечных батарей, а не стандартных ячеек. В отличие от большинства винтовок Гвардии, хотшот не имеет крепления под штык, из-за того, что его деликатная оптика плохо переживает удары, и его операторы обычно снабжаются длинными ножами или мечами. *Имеют встроенную Настройку Мощности. Тратят 3 заряда на каждый выстрел.*

Minerva-Aegis Lascarbine /Лазкарабин Минерва-Аэгис

Этот паттерн лазкарабина жертвует убойной силой ради скорострельности и в основном используется, как оружие поддержки, часто встречаясь в руках опытных наемников и охотников за головами. *Имеет встроенную Настройку Мощности.*

Lasburst Gun /Лазвзрывная Винтовка

Редкий двуствольный лазган, фокусирующий оба луча на одной точке с последующим взрывом плазмы в месте пересечения. Технология для столь точной фокусировки была признана Империумом слишком близкой к ИИ и объявлена еретичной, так что только Адские Кузни Темных Механикум и отдельные свободные Еретехи производят его.

Las-Lock /Лаз-Лок

Предшественник современного лазгана, лаз-лок был основным оружием Имперской Армии во времена Великого Крестового Похода и Ереси. Империум давно забыл эту технологию, но арсеналы Легионов-Предателей все еще содержат миллионы древних, но до сих пор надежных лазерных ружей на хранении.

Mitra-Lock /Митра-Лок

В отличие от обычных лазвинтовок, митра-лок выстреливает целым снопом более слабых лучей, расходящихся узким конусом, словно лазерный дробовик. Подобно лаз-локу, это также забытая технология, доступная лишь ауксилиям древних легионов и адским кузницам, что не гнушаются темного искусства обратной разработки.

Blast Pistol /Бласт Пистолет

Во времена до Великой Ереси этот вычурный но ужасно перегруженный лазерный пистолет был популярен среди младших офицеров Имперской Армии, даже несмотря на тенденцию его конденсатора периодически разряжать во владельца весь свой заряд.

Mesian Splitter /Месианский Разделитель

Изначально созданная оружейниками Месии для расчленения неумирающих мутантов, что бродят по ночной стороне их мира, эта тяжелая винтовка с вращающимся блоком из 4-х стволов выстреливает широкий плоский луч с настраиваемым углом наклона. *Если непоглощенный урон этого оружия в конечность больше T.b цели, он также отрезает эту конечность, прижигая культю.*

Mesian Supressor /Месианский Подавитель

Созданное для рассеивания орд мутантов дневной стороны Месии, это лазерное ружье выстреливает широкий сноп лучей, чтобы не тратить огневую мощь на попадания по уже мертвым врагам в орде. *При стрельбе по Ордам, это оружие удваивает количество попаданий, но оно не может наносить более одного попадания по одиночной цели, кроме как с расстояния в упор.*

Mining Laser /Шахтерский Лазер

Обычно монтированные на горнодобывающей технике и слишком громоздкие для использования в бою, гибриды Генокрадских культов в некотором роде сделали шахтерские лазеры своим фирменным оружием, используя, свою уникальную физиологию, чтобы обходить ограничения дизайна. *Это оружие можно использовать, только держа его в трех руках или одной рукой и мехадендритом с S.b 4+.*

Archeotech Laser /Археотеховый Лазер

Один из самых распространенных видов археотеха, этот лазерный пистолет был стандартным оружием самозащиты колонистов во времена Темной Эры Технологий и почти каждая раскопка руин времен до Эры Раздора достает хотя бы один образец. Они особо популярны среди Вольных Торговцев. *Это оружие не тратит боеприпасы, питаясь от внутреннего реактора.*

Lascutter /Лазрезак

Лазрезак используется преимущественно для вскрывания дверей в абордажных операциях и как инструмент. *Позволяет разрезать до 1м листа металла толщиной до 10 мм в Ход/5с или сваривать до 0,1 м шва между двумя металлическими пластинами в Ход/5с с пропорциональным уменьше-нием скорости с увеличением толщины или уплотнением материала. Может работать даже с камнем, но намного медленнее. Дает бонус +10 к тестам Tech-Use и Trade, которые требуют резки или сварки. Из-за особенности работы, этим оружием можно атако-вать только неподвижные цели – обычно объекты обстановки или беспомощных персонажей.*

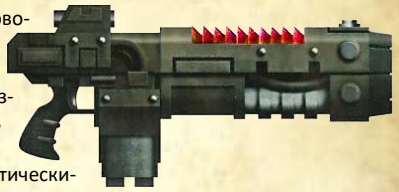
Volkite Serpenta /Волькитовая Серпента

Древнее и почти утраченное лазерное оружие времен начала Великого Крестового Похода, волькитовая серпента – мощный пистолет, что способен испепелить гвардейца одним выстрелом и выкосить его отряд осколками его брони.

Volkite Charger /Волькитовый Разрядник

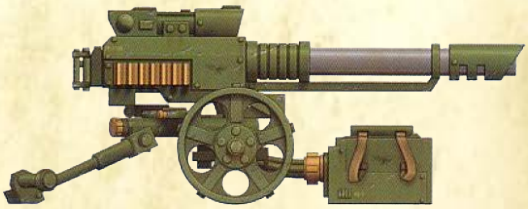
Эта лазерная винтовка, стреляющая мощными тепловыми лучами, изначально была основным оружием Легионов Астартес, но с их ростом уступила место более массово производимым болтерам. Немногие из этих оружий дожили до текущих времен и те, что все еще работают, почитаются как реликвии.

Volkite Caliver /Волькитовый Каливер



Удлиненный ствол волькитового каливера вмещает дополнительные конденсаторы и охладительные кольца, что позволяют значительно увеличить скорострельность, испепелля целые отряды высокоэнергетическими лучами тепловых лазеров. Лишь единицы этих древних орудий дожили до наших дней.

Multilaser /Мультилазер



В основном монтированный на технике и укреплениях, с батареями, подзаряжающимися от двигателей или сети, мультилазер используется как эффективное средство против пехоты и легкой техники.

Lascannon /Лазпушка

Тяжелая и прихотливая в работе, лазпушка стреляет лучом, способным пробить дыру даже в прочнейшей броне, что делает ее одним из самых популярных противотанковых оружий в Галактике. *Это оружие доступно в версии для Легиона и для смертных.*

ПЛАЗМЕННОЕ ОРУЖИЕ

Название	Тип	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства	Wt	R
Plasma Pistol [Legion]	Plasma пистолет	30м	S/2/–	1d10+7 E [1d10+10 E]	8	10 [12]	3	Maximal, Overheats, [Legion]	3кг [6кг]	2 [3]
Plasmagun [Legion]	Plasma винтовка	100м	S/2/–	1d10+8 E [1d10+12 E]	10	20 [24]	5	Maximal, Overheats, [Legion]	7кг [12кг]	2 [3]
Combi-Plasma [Legion]	Plasma винтовка	80м	S/2/–	1d10+8 E [1d10+12 E]	10	2	10	Maximal, Overheats, [Legion]	3кг [6кг]	2 [3]
Plasma Caliver [Legion]	Plasma дл. винтовка	80м	S/3/6	1d10+7 E [1d10+11 E]	10	20 [24]	5	Maximal, Overheats, [Legion]	10кг [13кг]	3 [4]
Plasma Incinerator [Legion]	Plasma дл. винтовка	20м	S/–/–	1d10+4 E [1d10+7 E]	10	10 [12]	5	Maximal, Overheats, Spray, [Legion]	12кг [18кг]	4
Plasma Blaster [Legion]	Plasma дл. винтовка	100м	S/3/–	1d10+13 E	10	†	†	Blast (1), Maximal, Legion, Overheats, Reliable, Twin-Linked	22кг	5
Phased Plasma Fusil	Plasma дл. винтовка	200м	S/–/–	2d10+7 E	10	12	5	Accurate, Maximal, Overheats, Reliable	14кг	4
Plasma Cannon [Legion]	Plasma тяжелое	150м	S/–/–	2d10+10 E [2d10+12 E]	10	16	5	Blast (3), Maximal, Overheats, [Legion]	40кг [55кг]	3 [4]
Plasma Culevrin	Plasma тяжелое	150м	–/–/8	1d10+14 E	10	48	5	Maximal, Overheats	45кг	4

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

Плазменное оружие использует водородное топливо и тяжелые батареи, чтобы генерировать перегретую плазму, сдерживаемую мощными магнитными полями, и выпускать ее во врагов всесжигающими сияющими сгустками. Опасное и нестабильное, оно высоко ценится за свою огневую мощь и бронебойность, являясь одним из наиболее эффективных ручных оружий против тяжелой пехоты и легкой техники в арсенале Человечества.

Plasma Pistol /Плазменный Пистолет

Большая часть мощи плазмагана в компактной форме, плазменный пистолет – одно из самых опасных оружий, умещающихся в одной руке, и высоко ценится офицерами и военачальниками по всей Галактике.

Plasmagun /Плазмаган

Могучее оружие, способное проплавить сияющую дыру в любой цели, плазмаган является одним из самых популярных отрядных спецоружий среди армий Человечества. Тенденция этой пушки периодически калечить или убивать собственных операторов более чем окупается боевой эффективностью.

Combi-Plasma /Комби-Плазма

Компактный подствольный плазмаган, устанавливаемый на комби-оружие, как правило болтер, комби-плазма дает владельцу один выстрел перегретой плазмой, когда он сильнее всего нужен, без необходимости менять оружие.

Plasma Caliver /Плазменный Каливер

Это длинноствольное плазменное ружье, способное к невероятной скорострельности, является тщательно охраняемой тайной Механикус. Во владениях Империума каливер стоит эксклюзивно на вооружении их армий Скитарии, но Легионы Хаоса имеют доступ к еретическим кузницам, что производят эти могучие оружия для нужд космодесантников – за грабительские цены, конечно же.

Plasma Incinerator /Плазменный Испепелитель

Вместо того, чтобы концентрировать плазму в плотные сгустки, магнитные генераторы плазменного испепелителя формируют тоннель от сердца реактора пушки до ствола, выпуская целый поток разреженной плазмы, заливающей большую площадь. Лишь несколько дюжин этих оружий дожило до 41-го тысячелетия.

Plasma Blaster /Плазменный Бластер

Эта увесистая двуствольная плазменная винтовка некогда была одним из оружий, используемых Терминаторами Легионов, но лишь единицы из них дожили до 41-го тысячелетия. *Когда это оружие использует свойство Twin-Linked для +10 на попадание и промахивается, оно позволяет перебрасывать кубики направления и дистанции смещения взрыва. Когда оно использует его для получения +1 попадания и промахивается, второй шаблон смещается на ту же дистанцию, что и первый, но в противоположном направлении. Это оружие может быть использовано только персонажами в Терминаторской броне с системой Силовой Кабель, запитывающей оружие от реактора брони.*

Phased Plasma Fusil /Фазированная Плазменная Фузея

Редкое и древнее плазменное оружие, по слухам использующее в своей конструкции ксенотех, эта длинноствольная винтовка позволяет запускать сгустки плазмы с потрясающей точностью на огромные дистанции. Экстенсивные катушки охлаждения фазированной фузеи поддерживают оружие стабильным даже при его перегрузке. Это оружие используется почти эксклюзивно Секуторами и Талаксами Механикум, интегрируясь в их конечности, и потому не имеет обычных пусковых механизмов, хотя версии с традиционной рукояткой и прикладом порой встречаются или делаются на заказ.

Plasma Cannon /Плазменная Пушка

Огромные сгустки перегретой плазмы, выпускаемые плазменной пушкой, взрываются при контакте, прожигая огромные дыры в технике и формациях пехоты. Это одно из наиболее эффективных оружий против тяжелой пехоты в Галактике, часто монтируемое на технику, и немало Космодесантников по обе стороны схизмы Хаоса встретили свою смерть в ослепительном пламени взрывов плазменной пушки.

Plasma Culevrin /Плазменная Кулеврина

Секрет плазменной кулеврины тщательно охраняется как Механикус Марса, так и Темными Механикум, и лишь единицы этих скорострельных плазменных орудий покинули цепкий хват жрецов Машины.

МЕЛЬТА ОРУЖИЕ

Название	Тип	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства	Wt	R
Inferno Pistol [Legion]	Melta пистолет	10м	S/–/–	2d10+10 E [2d10+13 E]	12	3	1	Imprecise, Melta, [Legion]	3кг [5кг]	3
Meltagun [Legion]	Melta винтовка	20м	S/–/–	2d10+10 E [2d10+13 E]	12	5 [6]	2	Imprecise, Melta, [Legion]	8кг [17кг]	2 [3]
Combi-Melta [Legion]	Melta винтовка	20м	S/–/–	2d10+10 E [2d10+13 E]	12	1	10	Imprecise, Melta, [Legion]	3кг [5кг]	2 [3]
Melta Beamer [Legion]	Melta дл. винтовка	60м	S/–/–	2d10+6 E [2d10+9 E]	12	5 [6]	2	Accurate, Melta, Unreliable, [Legion]	10кг [20кг]	3 [4]
Multimelta [Legion]	Melta тяжелое	60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta, [Legion]	40кг	3

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

Мельта-оружие стреляет разрушительно мощными потоками перегретой плазмы, способными испарить любую броню на своем пути, но стремительно рассеивающимися и эффективными только на ближней дистанции. Реактор мельта-оружия на долю секунды запускает термоядерную реакцию в сжатом газовом топливе на базе прометия и выпускает ярость сердца звезды вдоль защищенного магнитным полем ствола. Несмотря на малую дальнобойность и ограниченный боезапас мельта-оружие ужасающе эффективно против тяжело бронированных противников, способное вывести из строя танк или испепелить терминатора одним удачным выстрелом в упор.

Inferno Pistol /Инферно Пистолет

Крайне редкий и почти не поддающийся воссозданию инферно пистолет использует тайным образом миниатюризованный мельта реактор, умещающийся в его компактном корпусе. Хотя боезапас этого пистолета крайне ограничен, а дальнобойность очень мала, мощь противотанкового оружия в пистолетной кобуре многого стоит.

Meltagun /Мельтаган

Наиболее распространенное мельта-оружие, мельтаган зачастую можно увидеть в руках операторов спецоружия во множестве армий Человечества, как надежное и проверенное временем противотанковое оружие. И хотя штатным применением мельтагана является борьба с техникой, это также одно из самых эффективных средств против сверхтяжелой пехоты, вроде космодесантников – одна из причин, почему операторы этого оружия часто являются приоритетными целями.

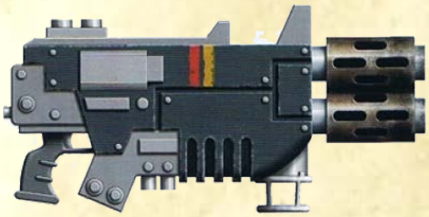
Combi-Melta /Комби-Мельта

Компактный подствольный мельтаган, устанавливаемый на комби-оружие, как правило болтер, комби-мельта дает владельцу один мельта выстрел, когда он сильнее всего нужен.

Melta Beamer /Мельта Лучевик

Сложная система магнитных линз в стволе мельта лучевика фокусирует луч мельты в узкий пучок, подобный лазеру. Из-за высоких требований к обслуживанию, это оружие так и не прижилось в арсеналах как Империума так и Хаоса, и почти не производится. *После каждой смены магазина это оружие нуждается в длительной калибровке, занимающей полную смену (8ч), или получает свойство Overheats.*

Multimelta /Мультимельта



Массивное оружие, мультимельта может фокусировать свой спаренный луч на гораздо большую дистанцию, проплавляя огромные дыры даже в самой тяжелой технике, но вес и размер ограничивают ее применение в основном техникой и стационарной обороной. Только настоящий силач или космодесантник способен идти в бой с мульти-мельтой в руках пешком.

ОГНЕМЕТЫ

Название	Тип	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства	Wt	R
Hand Flamer [Legion]	Flame пистолет	10м	S/–/–	1d10+4 E(Fl) [1d10+9 E(Fl)]	2 [4]	2	2	Flame, Spray, [Legion]	3.5кг [5кг]	0 [2]
Flamer [Legion]	Flame винтовка	20м	S/–/–	1d10+4 E(Fl) [1d10+9 E(Fl)]	2 [4]	6	2	Flame, Spray, [Legion]	6кг [10кг]	-1 [1]
Combi-Flamer [Legion]	Flame винтовка	20м	S/–/–	1d10+4 E(Fl) [1d10+9 E(Fl)]	2 [4]	1	10	Flame, Spray, [Legion]	3.5кг [5кг]	-1 [1]
Heavy Flamer [Legion]	Flame тяжелое	30м	S/–/–	1d10+8 E(Fl) [1d10+12 E(Fl)]	4 [6]	10 [15]	2	Flame, Spray, [Legion]	20кг [25кг]	0 [2]

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

Огнеметы стреляют струями горящего прометия под давлением, что облепляет цели и сжигает их заживо.

Hand Flamer /Ручной Огнемет

Этот миниатюрный пистолет-огнемет вмещает достаточно топлива только на два выстрела и популярен у рукопашных бойцов, как оружие в неосновной руке.

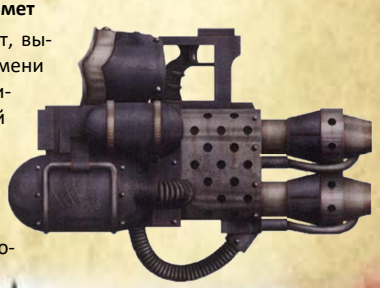
Flamer /Огнемет

Самое простое и дешевое из специальных оружий, огнемет активно применяется всеми армиями в Галактике, чтобы зачищать укрытия и бороться с ордами легкой пехоты.

Combi-Flamer /Комби-Огнемет

Компактный подствольный огнемет, устанавливаемый на комби-оружие, настолько дешевый и распространенный, что устанавливается порой даже на лазганы, комби-огнемет дает владельцу один огнеметный выстрел, когда он сильнее всего нужен.

Heavy Flamer /Тяжелый Огнемет



Тяжелый и громоздкий огнемет, выпускающий мощную струю пламени из двух стволов, заливая значительное пространство пылающей смертью. Тяжелый огнемет обычно устанавливается на технику, но может оперироваться и простыми пехотинцами, работающими в паре, или бойцами в силовой броне.

ПУСКОВЫЕ УСТАНОВКИ

Название	Тип	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства	Wt	R
Single Grenade Launcher [Legion]	Launcher винтовка	60м	S/–/–	†	†	1	½	Imprecise, Reliable, [Legion] +Pistol Grip	3кг [5кг]	-2 [0]
Revolver Grenade Launcher [Legion]	Launcher винтовка	60м	S/–/–	†	†	8	2	Imprecise, Revolver, [Legion]	7кг [15кг]	-1 [1]
Auxiliary Grenade Launcher [Legion]	Launcher винтовка	40м	S/–/–	†	†	4	2	Imprecise, Revolver, [Legion]	5кг [8кг]	-1 [1]
Auto Grenade Launcher [Legion]	Launcher тяжелое	80м	S/2/4	†	†	20	4	Imprecise, [Legion]	35кг [40кг]	1 [2]
Havoc Launcher	Launcher тяжелое	100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable, Legion	35кг	1
Disposable Launcher	Launcher тяжелое	200м	S/–/–	†	†	1	Нет	Imprecise	5кг	-1
Missile Launcher [Legion]	Launcher тяжелое	300м	S/–/–	†	†	1	1 [½]	Imprecise, Reliable, [Legion]	10кг [15кг]	1 [2]
Proteus Launcher	Launcher тяжелое	300м	S/–/–	†	†	5	2	Imprecise, Legion	35кг	3
Typhoon Launcher	Launcher тяжелое	150м	S/2/–	†	†	12	4	Imprecise, Legion, Twin-Linked	40кг	4

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

Пусковые установки запускают гранаты или ракеты. *Они могут быть заряжены очень разными боеприпасами, которые определяют Dmg и Pen оружия, а также дают ему дополнительные Свойства.*

Single Grenade Launcher /Однозарядный Гранатомет

Простой и надежный однозарядный гранатомет, это оружие встречается повсеместно, как в руках бойцов, так и монтированное на технику или даже силовую броню. *Это оружие имеет встроенную пистолетную рукоятку.*

Revolver Grenade Launcher /Револьверный Гранатомет

Стандартный военный гранатомет, питаемый от вращающегося барабана. Большое разнообразие боеприпасов обеспечивает этому оружию значимое место в арсеналах всех армий как Империума, так и Хаоса.

Auxiliary Grenade Launcher /Вспомогательный Гранатомет

Подствольный гранатомет с барабаном только на четыре выстрела, этот подствольник выгодно отличается от прочего комби-оружия удобством перезарядки, гибкостью и боезапасом на более, чем один выстрел.

Auto Grenade Launcher /Авто-Гранатомет

Тяжелый полностью автоматический гранатомет-мортира, обычно устанавливаемый на укреплениях или как полевое орудие, переносимое целым отрядом солдат. Это оружие чаще всего используется как легкая артиллерия поддержки, армиями, достаточно координированными чтобы использовать этот концепт.

Havok Launcher /Гранатомет Хавок

Этот простой шестиствольный гранатомет чрезвычайно популярен среди Легионов Предателей и монтируется почти на всю их технику, от Носорогов до Лэнд Рэйдеров, обычно заряжаясь тяжелыми фраг-выстрелами для расчистки пути от вражеской пехоты.

Disposable Launcher /Одноразовая Ракетница

Одноразовая раскладная или телескопическая труба с уже заряженной ракетой – популярный выбор среди наемников и ветеранов Гвардии.

Missile Launcher /Ракетная Установка

Ракетная установка, стреляющая с плеча, популярная во всех армиях. Обычно требует заряжающего для максимальной скорострельности, но благодаря своим размерам Астартес могут заряжать ее, не снимая с плеча.

Proteus Launcher /Установка Протей

Тяжелая ракетная установка, Астартес с питанием от массивного магазина. Не особо популярна среди Лоялистов из-за неудобства переключения боеприпасов, она чаще всего встречается в руках ветеранов Легионов Предателей, что ценят ее большой боезапас.

Typhoon Launcher /Установка Тайфун

Эта массивная ракетная установка устанавливается на спину терминаторского доспеха и некоторых видов техники. *Это оружие не занимает руки и из него можно стрелять в дополнение к другим оружиям без траты действий. Его можно зарядить смесью разных ракет и переключаться между ними за свободное действие.*

ГРАНАТОМЕТНЫЕ ВЫСТРЕЛЫ

Назв.	Dmg	Pen	Свойства	Wt	R
Frag	2d10 X(Fr) [2d10+2 X(Fr)]	0	Blast (3), Tearing [Blast (4), Tearing, Legion]	0.5кг [1кг]	-2 [0]
Krak	2d10+4 X [2d10+6 X]	6	Concussive (0) [Concussive (1), Legion]	0.5кг [1кг]	-1 [1]
Acid	1d10+2 E) [1d10+4 E]	0	Blast (2), Corrosive (3) [Blast (3), Corrosive (3), Legion]	0.5кг [1кг]	1 [2]
Incendiary	1d10 E(Fl) [1d10+2 E(Fl)]	0	Blast(2), Flame, [1] [Blast(3), Flame, Legion, [1]]	0.5кг [1кг]	1 [2]
Phosphor	2d10+2 E(Fl) [2d10+4E(Fl)]	0	Blast(2), Blinding (0), Flame(2d10) [Blast(3), Blinding (0), Flame(2d10), Legion]	0.5кг [1кг]	2 [3]
Rad	1d5+4 X(Fr) [1d5+6 X(Fr)]	0	Blast (3), Rad (2d10) [Blast (4), Rad (2d10), Legion]	0.5кг [1кг]	2 [3]
Hallucinogen	Нет	Нет	Blast (6), Hallucinogenic (2) [Blast (10), Hallucinogenic (2), Legion]	0.5кг [1кг]	1 [2]
Haywire	Нет	Нет	Haywire (3) [Haywire (5), Legion]	0.5кг [1кг]	1 [2]
Photon	Нет	Нет	Blast (10), Blinding (0) [Blast (12), Blinding (0), Legion]	0.5кг [1кг]	1 [2]
Smoke	Нет	Нет	Smoke (7) [Smoke (10), Legion]	0.5кг [1кг]	-2 [0]
Stun	Нет	Нет	Blast (3), Concussive (2) [Blast (4), Concussive (2), Legion]	0.5кг [1кг]	-2 [0]
Web	Нет	Нет	Blast (3), Snare (2) [Blast (4), Snare (2), Legion]	0.5кг [1кг]	1 [2]

РАКЕТЫ

Назв.	Dmg	Pen	Свойства	Wt	R
Frag	2d10+2 X(Fr)	2	Blast (5), Devastating (1), Tearing	0.5кг	-1
Krak	3d10+8 X	8	Concussive (3), Proven (2)	0.5кг	0
Incendiary	2d10+2 E(Fl)	0	Blast (4), Flame, [1]	0.5кг	1
Flakk	3d10+4 X	6	Concussive (2), [2]	0.5кг	1
Seeker	3d10+8 X	8	Concussive (3), Proven (3), [3]	0.5кг	2
Rad	1d10+4 X(Fr)	0	Blast (5), Rad (4d10)	0.5кг	2

1 – Игнорирует укрытия.
2 – Игнорирует ограничения и штрафы от высоты и скорости.
3 – При стрельбе в лобовую броню попадает по крыше машины (бортовая АР).

ГРАНАТЫ

Назв.	Dmg	Pen	Свойства	Wt	R
Firebomb	1d5 E(Fl)	0	Blast (2), Flame	0.3кг	-4
Frag	2d10 X(Fr) [2d10+2 X(Fr)]	0	Blast (3), Tearing [Blast (4), Tearing, Legion]	0.5кг [1кг]	-2 [0]
Krak	2d10+4 X [2d10+6 X]	6	Concussive (0) [Concussive (1), Legion]	0.5кг [1кг]	-1 [1]
Plasma	2d10+2 E [2d10+4 E]	4	Blast (3) [Blast (4), Legion]	0.5кг [1кг]	1 [2]
Acid	1d10+2 E) [1d10+4 E]	0	Blast (2), Corrosive (3) [Blast (3), Corrosive (3), Legion]	0.5кг [1кг]	1 [2]
Incendiary	1d10 E(Fl) [1d10+2 E(Fl)]	0	Blast(2), Flame, [1] [Blast(3), Flame, Legion, [1]]	0.5кг [1кг]	1 [2]
Phosphor	2d10+2 E(Fl) [2d10+4E(Fl)]	0	Blast(2), Blinding(0), Flame(2d10) [Blast(3), Blinding(0), Flame(2d10), Legion]	0.5кг [1кг]	2 [3]
Rad	1d5+4 X(Fr) [1d5+6 X(Fr)]	0	Blast (3), Rad (2d10) [Blast (4), Rad (2d10), Legion]	0.5кг [1кг]	2 [3]
Blight Grenade	2d10 E	0	Blast (6), Toxic (2)	1кг	0
Hallucinogen	Нет	Нет	Blast (6), Hallucinogenic (2) [Blast (10), Hallucinogenic (2), Legion]	0.5кг [1кг]	1 [2]
Haywire	Нет	Нет	Haywire (3) [Haywire (5), Legion]	0.5кг [1кг]	1 [2]
Photon	Нет	Нет	Blast (10), Blinding (0) [Blast (12), Blinding (0), Legion]	0.5кг [1кг]	1 [2]
Smoke	Нет	Нет	Smoke (7) [Smoke (10), Legion]	0.5кг [1кг]	-2 [0]
Stun	Нет	Нет	Blast (3), Concussive (2) [Blast (4), Concussive (2), Legion]	0.5кг [1кг]	-2 [0]
Web	Нет	Нет	Blast (3), Snare (2) [Blast (4), Snare (2), Legion]	0.5кг [1кг]	1 [2]
Melta Bomb	6d10 E	10	Blast (3) [Blast (4), Legion]	3кг [5кг]	2
Circuit Bomb	Нет	Нет	Haywire (7) [Haywire (10), Legion]	2кг [4кг]	3 [4]
Gas Bomb	Нет	Нет	Blast (6), Toxic (1) [Blast (9), Toxic (1), Legion]	2кг [4кг]	-1 [1]
Stasis Bomb	Нет	Нет	Blast (2), Special [Blast (3), Special, Legion]	2кг [4кг]	4 [4]
Shroud Bomb	Нет	Нет	Smoke (15) [Smoke (20), Legion]	2кг [4кг]	1 [2]
Demolition Charge	3d10+2×M X	6	Blast (2+3×M), Tearing	Мкг	0

1 – Игнорирует укрытия.

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

В отличие от остального стрелкового оружия, гранаты не требуют специальных Талантов. Они имеют Rng S.b×3м и RoF S/–/–, а вместо перезарядки персонаж экипирует другую гранату из своего инвентаря. Космодесантники не получают штрафов за использование гранат без свойства Legion, но при метании не-легионерских гранат на более чем 40м бросьте 1d5 – на 1 граната ломается от силы броска, на которую она не рассчитана, и не детонирует.

Firebomb /Огнебомба

Бутылка с горючей смесью, заткнутая горящей тряпкой является привычным оружием бунтовщиков и сброда. *Перед броском огнебомбу нужно поджечь, что занимает одно полудействие.*

Frag Grenade /Фраг Граната

Стандартная осколочная граната, на вооружении практически у всех, кто имеет армию, включая большую часть ксеносов.

Krak Grenade /Крак Граната

Эта противотанковая кумулятивная граната может повредить технику только в уязвимых точках, и для этого оборудована магнитным замком, чтобы точно прилепить ее в нужное место в рукопашной атаке.

Plasma Grenade /Плазменная Граната

Чаще всего трофей от боя с Эльдарами или Скитариями, эта высокотехнологичная граната поражает врагов взрывом плазмы.

Acid Grenade /Кислотная Граната

Хим-граната, заполненная едкой кислотой, проедающей броню.

Incendiary Grenade /Зажигательная Граната

Хим-граната, заполненная прометиевым гелем, который поджигается при детонации, заливая небольшой участок, подобно огнемету.

Phosphor Grenade /Фосфорная Граната

Редкая хим-граната Механикум, при детонации заливающая все вокруг ужасным белым химическим пламенем в яркой магниевой вспышке.

Rad Grenade /Рад Граната

Эта вариация фраг-гранаты использует оболочку из активных радионуклидов, облучая радиацией все, во что впились ее осколки.

Blight Grenade /Моровая Граната

Сделанная из отрубленной человеческой головы, зараженной Гнилью Нургла, моровая граната взрывается облаком отвратительных ядовитых газов, что *остается на месте взрыва на 1d10 Раундов и наносит попадание по каждому, кто начал свой Ход в облаке или прошел сквозь него. Урон от нее игнорирует негерметичную броню, но при этом никак не вредит персонажам под покровительством* ***Нургла***.

Hallucinogenic Grenade /Галлюциногенная Граната

Граната, заполненная психотропным газом, что вводит врагов в полнейший хаос, погружая их разумы в пучину безумия.

Haywire Grenade /ЭМИ Граната

Эта граната создает короткоживущее ЭМИ поле, нарушающее работу продвинутой технологии при активации.

Photon Grenade /Фотонная Граната

Эта граната создает при детонации ослепительно-яркую вспышку.

Smoke Grenade /Дымовая Граната

Эта граната выпускает облако густого дыма, блокирующего обзор.

Stun Grenade /Оглушающая Граната

Эта граната при детонации выпускает мощную ударную волну, оглушающую, а порой и сбивающую людей с ног.

Web Grenade /Паутинная Граната

Эта экзотическая граната заполнена химической смесью, что при взрыве формируется в облако липких тягучих нитей, облепляющих цели.

Бомбы – это более увесистые гранаты, которые плохо предназначены для метания и чаще используются для установки на позиции с удаленной или задержанной детонацией. *Их Rng только S.b×1.5м. Настройка нужного времени между установкой и детонацией, или вокс-частоты подрыва требует тест на Tech-Use+20 и минуту работы (12 Ходов).*

Melta Bomb /Мельта Бомба

Эта увесистая мельта-взрывчатка лепится на технику магнитным замком, подобно крак гранате, но мощный взрыв перегретой плазмы от ее детонации способен испарить даже лобовую плиту тяжелого танка.

Circuit Bomb /Замыкающая Бомба

Больше генератор мощного ЭМИ поля чем настоящая взрывчатка, замыкающая бомба способна вырубить даже экранированную технологию. *Она бросает 3d5 вместо 1d10 на эффект Haywire.*

Gas Bomb /Газовая Бомба

Эта тяжелая газовая бомба способна залить целое помещение смертельным газом. *Облако газа остается на месте взрыва на 1d10 Раундов и наносит попадание по каждому, кто начал свой Ход в облаке или прошел сквозь него. Она автоматически пробивает негерметичную броню. Ее можно легко модифицировать, заменив действующий агент любым другим газом (5[10] зарядов).*

Stasis Bomb /Стазис Бомба

Этот редкий техноартефакт способен заморозить небольшой участок во времени. *При детонации все задетые взрывом персонажи и предметы замирают на 1d5 Раундов, становясь абсолютно черными на вид. Пока они заморожены во времени, их невозможно сдвинуть с места, и они абсолютно неуязвимы.*

Shroud Bomb /Завесная Бомба

Более продвинутая версия дымовой гранаты, завесовая бомба выпускает густой маслянистыq дым, что блокирует весь электромагнитный спектр. *Цели в облаке дыма от завесовой бомбы также отрезаны от вокс связи и Ноосферы. Ауспексы и авгуры не могут видеть внутрь облака или сквозь него.*

Demolition Charge /Подрывной Заряд

Модульный заряд для подрывных работ, в который можно зарядить до 15 кг фуцелиновой взрывчатки. Урон и площадь поражения подрывного заряда зависят от массы (M) заложенной в него взрывчатки. Если он весит больше S.b, метание подрывного заряда занимает полное действие вместо полудействия, т.к. он требует хорошего размаха, и получает–10 на попадание.

ОРУЖИЕ МЕХАНИКУМ

Название	Тип	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства	Wt	R
Arc Pistol	Ex(Arc) пистолет	30м	S/–/–	1d10+9 E(El)	4	20	2	Haywire (2), Imprecise	3кг	2
Ark Rifle	Ex(Arc) винтовка	100м	S/3/–	1d10+9 E(El)	4	30	2	Haywire (2), Imprecise	6кг	2
Conversion Beamer	Exotic тяжелое	300м	S/–/–	1d10+10 E	2	5	5	Blast (1)	60кг	4
Eradication Ray	Exotic тяжелое	30м	S/–/–	1d10+4 E	3	5	2	Spray	32кг	3
Flechette Blaster	Exotic пистолет	30м	S/5/10	1d10+2 R	2	100	½	Hefty (I(Cr)), Reliable, Storm, Tearing	2кг	1
Gamma Pistol	Exotic пистолет	30м	S/–/–	1d10+8 E	14	8	1	Reliable, Rad (1d10+5), Tearing	3кг	4
Galvanic Rifle	Exotic дл. винтовка	150м	S/3/–	1d10+5 E(El)	6	24	1	Reliable, Tearing	5кг	0
Graviton Gun	Ex(Grav) винтовка	30м	S/–/–	1d10+4 I(Cr)	0	3	2	Concussive (3), Blast (5), Haywire (5)	5кг	3
Grav Pistol	Ex(Grav) пистолет	20м	S/–/–	†	15	5	2	Grav, Imprecise, Legion	6кг	3
Gravgun	Ex(Grav) винтовка	80м	S/2/–	†	15	12	2	Grav, Imprecise, Legion	12кг	3
Combi Grav	Ex(Grav) винтовка	80м	S/2/–	†	15	1	10	Grav, Imprecise, Legion	6кг	3
Grav Cannon	Ex(Grav) тяжелое	100м	S/3/6	†	15	36	2	Grav, Imprecise, Legion	55кг	4
Lightning Gun	Exotic тяжелое	100м	S/–/–	3d10+6 E(El)	8	10	1	Accurate, Shocking	15кг	2
Nanite Replicator	Exotic пистолет	30м	S/–/–	2d10+3 R	4	∞	†	Blast (2), Corrosive (2), Recharge	3кг	5
Phosphor Pistol	Ex(Phosphor) пистолет	30м	S/–/–	2d10+3 E(Fl)	5	8	1	Blinding (0), Flame (2d10), Hefty (I), Imprecise, Reliable	3кг	2
Phosphor Serpenta	Ex(Phosphor) пистолет	60м	S/–/–	2d10+4 E(Fl)	5	4	2	Accurate, Blinding (0), Flame (2d10), Imprecise	3кг	3
Phosphor Blaster	Ex(Phosphor) винтовка	100м	S/3/–	2d10+4 E(Fl)	5	12	2	Blinding (0), Flame (2d10), Imprecise	6кг	2
Radium Pistol	Ex(Rad) пистолет	25м	S/2/–	1d10+3 E	2	12	1	Felling (2), Rad (1d5)	2кг	0
Radium Carbine	Ex(Rad) винтовка	80м	S/3/–	1d10+3 E	2	36	1	Felling (2), Rad (1d5)	5кг	0
Radium Jezzail	Ex(Rad) дл. винтовка	300м	S/–/–	1d10+8 E	4	16	2	Accurate, Felling (4), Rad (1d10), Reliable	18кг	3
Transuranic Arqebus	Ex(Rad) тяжелое	200м	S/–/–	3d10+4 E	8	4	2	Accurate, Felling (6), Rad (2d10)	27кг	3
Rad Cleanser	Ex(Rad) винтовка	30м	S/–/–	2d10+2 E	10	36	1	Felling (2), Rad (1d10), Recharge, Spray	26кг	3

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

Arc Pistol /Дуговой Пистолет

Компактный и мощный электрический пистолет, стоящий на вооружении офицеров Скитариев, что часто встречаются в бою с другими киборгами.

Arc Rifle /Дуговая Винтовка

Винтовка, стреляющая ослепительными визжащими электрическими дугами, питающаяся от древних перезаряжаемых перма-конденсаторов. Это специализированное оружие Механикум используется в основном в борьбе с техникой и киборгами, включая их архиврагов по другую сторону схизмы Хаоса.

Conversion Beamer /Конверсионный Лучевик

Это тяжелое оружие формирует луч экзотических энергий, преобразующий материю в энергию в месте попадания, вызывая взрыв света и перегретой плазмы. Луч не успевает полностью сформироваться на близкой дистанции, из-за чего это оружие раскрывает свою эффективность только с большого расстояния. *За каждые полные **50м** дистанции до цели это оружие получает **+1d10 Dmg и +2 AP**, достигая максимума на дистанции 300 м.*

Eradication Ray /Искореняющий Излучатель

Широкие лучи бледной энергии, выпускаемые этим оружием, дестабилизируют молекулярную структуру целей, практически дезинтегрируя врагов выстрелами в упор. *На дистанции 10-20м это оружие получает +1d10 Dmg и +3 Pen, а на дистанции до 10м +2d10 Dmg и +6 Pen.*

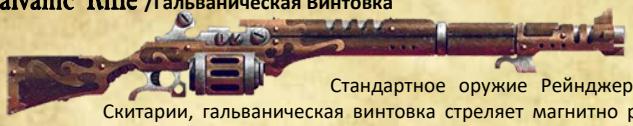
Flechette Blaster /Флешетный Бластер

Этот легкий пистолет разгоняет поток стальных игл магнитным полем, выплевывая настоящий шторм стали из своего ствола. Диверсанты Скитарии используют это оружие, чтобы быстро и тихо расправляться с вражескими тыловиками. *Это оружие стреляет бесшумно.*

Gamma Pistol /Гамма Пистолет

Это техноарканное оружие, стреляет мощным гамма-лазером, способным испепелить человека даже в самой тяжелой броне, стремительно дегенерируя даже самую прочную структуру. *При попадании это оружие оставляет на цели участок ослабленной брони Размером –2 (независимо от размера цели). Прицельные попадания в этот участок получают +14 к Pen.*

Galvanic Rifle /Гальваническая Винтовка



Стандартное оружие Рейнджеров Скитарии, гальваническая винтовка стреляет магнитно разогнанными сверхконденсаторами, что разбиваясь о врагов, высвобождают заключенный в них заряд, зажаривая цели электричеством.

Graviton Gun /Гравитонное Ружье

Это древнее высокотехнологичное оружие генерирует зону гравитационной нестабильности, что рвет и корежит все, что попало в ее первичную вспышку, и затрудняет движение сквозь эту зону, пока гравитационная аномалия затухает. *Взрыв от этого оружия остается на поле боя, в начале каждого Хода стрелка уменьшая радиус на 1, пока не исчезнет. Зона взрыва является Трудным Ландшафтом с модификатором –30, который требует тесты даже при обычном движении через него. Персонажи, что провалили тест на Трудный Ландшафт в этой аномалии на 5 и более Провалов, вместо того, чтобы упасть, подбрасываются вверх на 1d10м и падают обратно на землю.*

Grav Pistol /Грав Пистолет

Этот высокотехнологичный пистолет, способный раздавить терминатора его собственным весом, встречается только в руках офицеров Астартес лояльных Трону, или как трофей отображающий победу над таким чемпионом Империума.

Gravgun /Гравган

Манипулируя самой гравитацией, луч гравгана способен создать пик притяжения в зоне попадания, многократно увеличивая вес его целей и раздавливая их в кровавую кашу под весом их собственной брони. Относительно новое оружие в арсенале Империума, оно эксклюзивно для орденов Астартес.

Combi-Grav /Комби-Грав

Компактный подствольный гравган, устанавливаемый на комби-оружие, как правило болтер, комби-грав дает владельцу одну очередь грав-лучей, когда они сильнее всего нужны.

Grav Cannon /Грав Пушка

Это мощное оружие способно выпустить поток грав-лучей, крушащих отряды тяжелой пехоты, или корежащий танки под их многократно возросшим весом. Редкое даже среди лояльных орденов, владение этим оружием отмечает ветеранов отрядов Девастаторов.

Lightning Gun /Молниевое Ружье

Это длинноствольное орудие, стоящее на вооружении отрядов Талаксов, выпускает в цель узкий ультрафиолетовый лазер, после чего спускает по каналу ионизированного воздуха мощную молнию из своих конденсаторов. *Это оружие может быть использовано в рукопашной как пилоглефа со свойствами Reinforced и Unwieldy*

Nanite Replicator /Нанитовый Репликатор

Реликвия Темной Эры Технологии, этот древний пистолет стреляет сгустком нанитов, что пожирают все, чего они касаются. *Взрыв от этого оружия остается на поле боя, в начале каждого Хода стрелка смещаясь в случайном направлении на 1d5 м, и увеличивая свой радиус на 1, нанося попадания по всем целям на его пути. Когда его радиус достигает 5, он разделяется на два шаблона радиусом 2, каждый из которых смещается в свою сторону. Оператор оружия может за полное действие пройти тест на Tech-Use–30, чтобы деактивировать наниты и убрать все шаблоны. Шаблон нанитов, получивший попадание с E(Fl) Dmg, мгновенно выгорает и убирается.*

Фосфорное Оружие

Ярко-белое пламя **фосфорного оружия** смертоносно само по себе, но Скитарии традиционно используют его для подсветки ключевых целей. *При атаке по целям, подожженным фосфорным оружием, персонажи удваивают бонусы на попадание от Коротких Команд.*

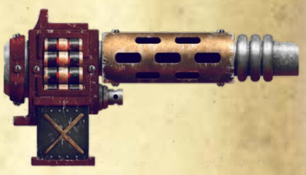
Phosphor Pistol /Фосфорный Пистолет

Офицеры Скитариев используют этот увесистый пистолет, выплевывающий сгустки ослепительно-белого химического пламени, чтобы сжигать врагов Омниссии заживо и отмечать выживших как приоритетные цели для своих подчиненных.

Phosphor Serpenta /Фосфорная Серпента

Этот элегантный длинноствольный фосфорный пистолет чаще всего можно встретить в руках Магосов-милитант, помогая им как расправляться с врагами самим, так и лучше координировать своих солдат на поле боя.

Phosphor Blaster /Фосфорный Бластер



Это скорострельное фосфорное оружие как правило устанавливается на боевых сервиторов под прямым управлением Магоса Доминус, сжигая врагов Омниссии в потоке ослепительного белого пламени.

Радиевое Оружие

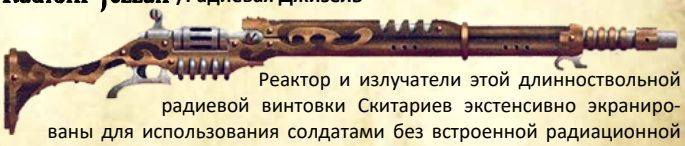
Radium Pistol /Радиевый Пистолет

Этот вычурный пистолет, стреляющий смертельными радиоактивными лучами, опасен для своего оператора почти так же, как для цели, и используется эксклюзивно радиационно-защищенными Авангардами Скитарии. *При стрельбе из этого оружия стрелок получает 1d5 урона в Т от радиации.*

Radium Carbine /Радиевый Карабин

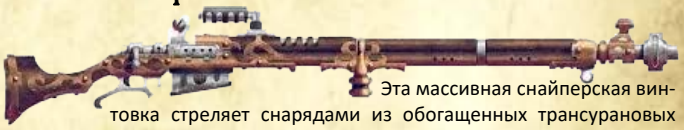
Основное оружие Авангардов Скитариев, радиевый карабин выпускает при выстреле пучки мощного ионизирующего излучения, убивающие цели, которым повезло получить удачное попадание, и обрекая более неудачливых на медленную агонизирующую смерть от лучевой болезни. *При стрельбе из этого оружия стрелок получает 1d5 урона в Т от радиации.*

Radium Jezzail /Радиевая Джизель



Реактор и излучатели этой длинноствольной радиевой винтовки Скитариев экстенсивно экранированы для использования солдатами без встроенной радиационной защиты и она в основном монтируется на шасси Сидонианских Драгунов.

Transuranic Arquebus /Трансурановая Аркебуза



Эта массивная снайперская винтовка стреляет снарядами из обогащенных трансурановых элементов, что способны пробить бронетранспортер навылет и убить всех внутри смертельной радиацией распылившегося снаряда. *Когда это оружие пробивает укрытие или броню техники, оно также создает облако радиоактивной пыли (Blast(4),Rad (2d10)), которое не наносит урон, но автоматически пробивает не-герметичную броню.*

Rad Cleanser /Рад Очиститель

Древнее оружие Механикум, вышедшее из обихода после Ереси, Рад Очиститель проецирует широкий луч гамма-радиации, разрушающий внутреннюю структуру органики и деградирующий сложную электронику. *Выстрел этого оружия считается **Незримым**, если ее цель не может засекать радиацию.*

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Название	Тип	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства	Wt	R
Digital Laser	Ex(Digital) пистолет	4м	S/–/–	1d10+4 E(Ls)	7	1	†	Reliable, [Legion]	0.1кг	2
Digital Flamer	Ex(Digital) пистолет	4м	S/–/–	1d10+4 E(Fl)	2	1	†	Flame, [Legion]	0.1кг	3
Digital Melta	Ex(Digital) пистолет	4м	S/–/–	2d10+10 E	12	1	†	Melta, [Legion]	0.1кг	3
Digital Plasma	Ex(Digital) пистолет	4м	S/–/–	1d10+8 E	10	1	†	Overheats, [Legion]	0.1кг	3
Digital Needler	Ex(Digital) пистолет	10м	S/2/4	1d10+1 R	2	4	†	Precise, Toxic (1)	0.1кг	3
Crystal Caster	Exotic пистолет	15м	S/2/–	1d10+4 R	5	∞	†	Razor Sharp, Crippling (6) / Shocking	0.5кг	1
Dartcaster	Exotic пистолет	20м	S/–/–	1d10 R	0	6	2	Reliable, Revolver, Toxic (4)	2.5кг	1
Ectoplasma Cannon	Exotic тяжелое	60м	S/–/–	3d10+6 E	8	12	4	Blast (2), Maximal, Overheats, [Legion]	35кг	2
Fatecaster	Ex(Bow) особое	200м	S/–/–	1d10+2+S.b R	6	∞	†	Draw (9-12), Crippling (3), Piercing, Proven(3), Very Reliable	1кг	2
Force Projector	Exotic пистолет	30м	S/–/–	2d10 I(Cr)	0	∞	†	Very Reliable	2кг	3
Helfrost Pistol	Exotic пистолет	20м	S/–/–	†	†	8	2	Legion, Tearing	2.5кг	4
Howler Rifle	Exotic дл. винтовка	180м	S/–/–	2d10 R	4	36	5	Accurate, Concussive, Overcharge	16кг	2
Kai-Gun	Exotic винтовка	80м	S/4/–	2d10+6 X	5	96	2	Tainted, Tearing	7кг	4
Kinetic Destructor	Exotic пистолет	70м	S/–/–	2d10+7 R	5	6	2	Legion, Recoil(11), Reliable, Revolver	5кг	5
Needler Pistol	Ex(Needler) пистолет	45м	S/3/5	1d10+1 R	2	60	½	Accurate, Precise, Toxic (1) +Scope	1кг	3
Needler Rifle	Ex(Needler) винтовка	180м	S/3/5	1d10+1 R	2	120	1	Accurate, Precise, Toxic (1) +Scope	3кг	3
Neural Shredder	Exotic пистолет	10м	S/–/–	1d10+5 X	0	6	1	Shocking, Spray	1кг	4
Neuro-Disruptor	Exotic пистолет	30м	S/–/–	3d10	10	∞	†	Shocking	0.5кг	4
Psycannon	Exotic тяжелое	100м	S/4/7	1d10+6 R	4	200	4	Legion, Razor Sharp, Sanctified, Tearing	60кг	5
Psylencer	Exotic винтовка	50м	–/–/10	1d10 E	0	60	½	Force, Storm	35кг	5
Reaver Long Rifle	Exotic дл. винтовка	150м	S/–/–	1d10+4 E	2	4	1	Accurate, Felling (3), Hallucinogenic(0)	3кг	1
Sonic Pistol	Ex(Sonic) пистолет	30м	S/2/–	1d10+9 X	4	∞	†	Legion	7кг	3
Sonic Blaster	Ex(Sonic) винтовка	100м	S/3/6	1d10+9 X	4	∞	†	Legion	21кг	3
Blastmaster [Alt]	Ex(Sonic) дл. винтовка	250м [150м]	S/2/– [S/–/–]	1d10+12 X [3d10+10 X]	6 [8]	∞	†	Devastating (2), Legion, Storm [Blast (4), Devastating (2), Legion]	41кг	4
Kakafoni	Ex(Sonic) тяжелое	150м	S/3/6	1d10+6 X	14	∞	†	Concussive (4), Felling (4), Legion, Tainted, Tearing	55кг	5
Doom Siren	Ex(Sonic) пистолет	30м	S/–/–	1d10+12 X	9	∞	†	Legion, Spray	18кг	4
Soul Cannon	Exotic тяжелое	75м	S/–/–	3d10	0	10	†	Flame(2d10), Shocking, Warp Weapon	55кг	3
Splinter Pistol	Ex(Splinter) пистолет	30м	S/2/3	1d10+2 R	4	30	½	Hefty(R), Toxic (4)	1кг	3
Splinter Rifle	Ex(Splinter) винтовка	100м	S/3/5	1d10+2 R	4	120	½	Hefty(R), Toxic (4)	3кг	3
Stinger	Exotic пистолет	20м	S/–/–	1d10 R	14	6	†	Hallucinogenic(4), Shocking, Toxic (4)	1.5кг	5
Teethbreaker	Exotic винтовка	100м	S/–/–	1d10+2 I	4	7	1	Accurate, Toxic (3)	6кг	4
Vortex Grenade	– Граната	S.b×3м	S/–/–	†	†	1	–	Blast (6)	1кг	5
Web Pistol	Ex(Web) пистолет	30м	S/–/–	†	†	1	1	Snare (2)	2кг	1
Webber	Ex(Web) винтовка	50м	S/–/–	†	†	1	1	Blast (5), Snare (3)	5кг	1
Heavy Webber	Ex(Web) тяжелое	80м	S/–/–	†	†	4	3	Blast (6), Snare (4)	17кг	2
Razor Webber	Ex(Web) винтовка	50м	S/–/–	1d10+2 X	3	6	2	Blast (2), Crippling (3), Snare (1)	12кг	4

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

Digital Weapons /Пальцевое Оружие

Абсурдно миниатюризованное оружие, вмещающееся в перстень, пальцевое оружие создано оружейниками ксеносов Джокаэро и высоко ценится как тайными агентами, шпионами и убийцами, что нуждаются в компактном сокрытом оружии, так и воинами, что ценят дополнительную огневую мощь. *Пальцевые оружия можно надеть на каждый палец руки, кроме большого, и стрелять им одновременно с оружием в этой руке и друг с другом. Перезарядка этого оружия требует теста на Tech-Use–10 и целой смены (8ч.) работы.*

Crystal Caster /Кристальный Кастер

Элегантное техномагическое оружие, сошедшее с кузниц душ К'Сала, кристальный кастер скрывает внутри регенерирующий психокристалл, от которого он откалывает осколки и запускает во врагов обычным давлением воздуха. *Это оружие стреляет абсолютно бесшумно. Оно не нуждается в перезарядке, самостоятельно генерируя свой боезапас. Если оно наносит хотя бы 1 непоглощенного урона, осколок пускает корни в ране и начинает терзать ее, получая свойство Crippling (6), а если нет, осколок взрывается в психической вспышке страдания, получая свойство Shocking, тест от которого получает штраф –20, если цель – псайкер.*

Dartcaster /Дарткастер

Этот пистолет использует магнитные ускорители, чтобы плавно разгонять дротики-шприцы, заполненные разнообразными препаратами. *Это оружие стреляет абсолютно бесшумно. Оно не наносит урон от попадания – бросок на урон определяет пробитие брони цели с последующей инъекцией смеси. Кроме стандартного нейротоксина, дарткастер может быть заряжен любой инъекцией.*

Ectoplasma Cannon /Эктоплазменная Пушка

Условно базированное на дизайне плазменной пушки, это творение Темных Механикум наполовину работает на чуждых Материуму системах, рожденных из демонических кузниц. *Это оружие игнорирует бонус к Поглощению от Трейта Daemonic.*

Fatecaster /Судьбокастер

Шаманы племен Тзаангоров сплетают эти луки из костей и кожи поверженных врагов, натягивая их сухожильями из тел предательски убитых конкурентов. *Судьбокастер не нуждается в боеприпасах – когда его натягивает персонаж с Cor 30+, кристаллическая стрела появляется из воздуха, вложенная в лук. Когда эту стрелу спускают, она разделяется надвое, нанося два попадания по цели при успешной атаке.*

Force Projector /Силовой Проектор

Эти археотехнические устройства поразительно часто встречаются на кораблях в сердцах космических скитальцев. *Это оружие не нуждается в перезарядке, самостоятельно генерируя свой боезапас. При попадании цель отбрасывает от стрелка или притягивает к нему на количество метров, равное большему из кубиков урона –Размер цели, сбивая с ног, если ее смещает на 5м и более. При наличии точки опоры, цель может сопротивляться тестом Athletics+0, уменьшая дистанцию смещения на 1м за каждый нечетный Успех. Стрелок может переключать режим между отбрасыванием и притягиванием за свободное действие.*

Helfrost Pistol /Хельморозный Пистолет

Это редкое оружие Космических Волков выпускает узкий луч, вытягивающий из цели все тепло. *Цель должна пройти тест на T–30 (против холода) или получить 2d10 непоглощаемого R Dmg. В месте попадания броня становится хрупкой от охлаждения и ее AP уменьшается на 1d5 на 1d5 Раундов (эффект складывается).*

Howler Rifle /Воющая Винтовка

Крайне популярная среди пиратов Разорванной Спирали, эта аретехническая винтовка, питающаяся от тяжелой заплечной батареи, поражает врагов импульсами концентрированного звука, оглушающими и порой даже сбивающими с ног выживших после ее попадания. *Это оружие может работать только в атмосфере.*

Kai-Gun /Каи-Пушка

Одна из легендарных пушек, созданных демоническим миром-кузницей Каи для поработивших его демонов, прежде чем междоусобицы Нерожденных не уничтожили этот мир. *Это оружие изменяет форму, чтобы хорошо ложиться в руку владельца с Cor 60+, даже если эти руки не приспособлены к оружию. Каи-Пушка питается болтами к обычным болтерам.*

Kinetic Destructor /Кинетический Деструктор

Это ахеотеховое оружие выглядит как увесистый револьвер, но его корпус скрывает высокотехнологичные гравитационные ускорители, придающие пулям невероятную скорость и убойную силу. *Это оружие питается пулями для обычной ручной пушки.*

Needler Pistol /Иглопистолет

Оружие убийц, иглопистолет выстреливает поток крохотных игл из кристаллизованного яда с потрясающей точностью. *Это оружие стреляет абсолютно бесшумно и имеет встроенный Оптический Прицел.*

Needler Rifle /Игловинтовка

Эта элегантная и смертоносная снайперская винтовка, стреляющая иглами из кристаллизованного яда, крайне популярна среди наемных убийц за свою гибкость и бесшумность. *Это оружие стреляет абсолютно бесшумно и имеет встроенный Оптический Прицел.*

Nural Shredder /Нейральный Шредер

Это ксенотеховое оружие выпускает поток экзотических энергий, что повреждают нервную систему целей. *Это оружие наносит попадания в голову и поглощается через W.b вместо T.b.*

Neuro-Disruptor /Нейро-Срыватель

Психокристалл, составляющий основу этого мистического оружия, был добыт с перекрестка Эльдарской Паутины и заряжен мощными проклятьями. *Это оружие не нуждается в боеприпасах. Урон от него поглощается через W.b вместо T.b и наносится в A вместо Ран.*

Psycannon /Псипушка

Фирменное оружие демоноборцев Империума, эта пушка выстреливает поток освященных психически заряженных снарядов. *Это оружие может быть использовано только псайкером, знающим психосилу Изгнание из Чистой Демонологии. Амуниция к Псипушке имеет Редкость 4.*

Psylencer /Псиглушитель

Псиглушитель Серых Рыцарей формирует психическую мощь оператора в поток разрушительных снарядов. *Это оружие получает бонус к Dmg и Pen от свойства Force и может проводить Выжигание Души со штрафом –20 по одной из целей, в которые оно попало. Псиглушитель питается от психической мощи оператора, а не физической амуниции и перезарядка требует психотеста на W+5×mPR. Не-псайкер не может стрелять из этого оружия.*

Reaver Long Rifle /Длинная Винтовка Разоритель

Популярная среди налетчиков Хаоса снайперская винтовка, стреляющая осколками стекла, добытыми из павших ульев, обращенных в Демонические Миры, что содержат в себе эхо страдания и безумия последних мгновений миллиардов жизней.

Звуковое Оружие

Звуковое оружие является культовым оружием Слаанеш. *Оно питается по кабелям от силовой брони и не нуждается в боеприпасах. В руках персонажа, что не имеет* **покровительства Слаанеш**, *оно не стреляет, а просто издает громкие звуки.*

Sonic Pistol /Звуковой Пистолет

Миниатюризованная версия звукового бластера, иногда встречающаяся в руках Шумовых Десантников, предпочитающих ближний бой.

Sonic Blaster /Звуковой Бластер

Звуковой бластер выпускает направленный поток мощных дисгармоничных звуков, что буквально разрывает его цели на куски, словно их перемалывает взрывами мощной взрывчатки. Это оружие Шумовых Десантников имеет уникальный дизайн для каждого воина.

Blastmaster /Бластмастер

Бластмастер фокусирует свой звук во взрывное крещендо, поражающее врагов потоком разрывающих звуков, или в одинокие ноты глубокого баса, что проламывают тяжелую броню как бумагу. *В альтернативном режиме бластмастер считается тяжелым оружием.*

Kakofoni /Какофони

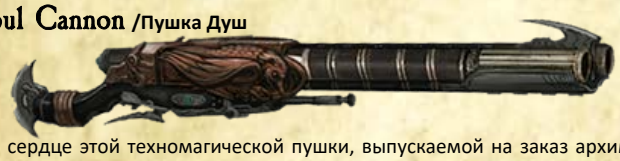
Одно из первых звуковых орудий, этот массивный звуковой бластер может проследить свою историю до Падения Детей Императора.

Исторгаемые этим оружием ноты содержат эхо безумия Маравильи и величайшей бойни на Иссване V и разрывают саму реальность, сметая со своего пути даже могучих терминаторов.

Doom Syren /Сирена Рока

Знаковое оружие чемпионов Шумовых Десантников, эта конструкция из труб и динамиков крепится на рюкзак силовой брони, и усиливает боевые кличи владельца во всеразрушающий поток шума. *Это оружие не занимает руки и из него можно стрелять в дополнение к другим оружиям или рукопашным атакам без траты действий. В Ход, когда это оружие используется его владелец не может говорить.*

Soul Cannon /Пушка Душ



В сердце этой техномагической пушки, выпускаемой на заказ архимагами К'Сала, бурлит реактор, работающий на отсеченных частицах чужих душ, и использующий их как топливо, из которого формируется разрушительный Эмпирейный луч, разрывающий сами сущности врагов. *Это оружие невозможно перезаряжать. Вместо этого оно восстанавливает 1 заряд за каждые 10 нанесенного урона или убийство цели. Если пушка полностью разрядилась, ее владелец может запитать ее собственной душой за полудействие – пушка восстанавливает 1 заряд, а стрелок должен пройти тест на W+0, или получить 1d10 урона в W. Это оружие персонализировано и в руках заказчика, под которого оно настроено, имеет свойство Gyro-Stabilized.*

Splinter Pistol /Осколочный Пистолет

Splinter Rifle /Осколочная Винтовка

Осколочное оружие Темных Эльдар стреляет острыми кристаллами быстродействующего яда, погружающего их жертв в агонизирующий паралич. *Критические эффекты от выстрелов этого оружия не вызывают Кровотечения, а если они вызывают потерю конечностей или смерть, вместо этого жертва парализуется на 12–T.b часов (минимум 1), все еще находясь в сознании и агонизируя от яда, что активирует каждый болевой рецептор в ее теле. Рукопашные профили этого оружия имеют модификации Mono и Venom Drip.*

Stinger /Жалострел

Комбинация отвратительных технологий Гомункулов и темного колдовства, созданная Фабием Байлом, этот пистолет содержит внутри мутровавшего и искаженного Варпом гибрида Медузы и Проблескрыла, отращивающего запоненные ядом жала, которые он затем метает. *Если цель проваливает свой тест против Hallucinogenic, застрявшее в ране жало телепатически транслирует эхо безумия и боли, в которые погрузилась его жертва – все персонажи в радиусе W.b жертвы, не имеющие* **покровительства Слаанеш**, *должны пройти тест на W+0, или будут Оглушены на 1 Раунд. Жалострел отращивает одно новое жало каждые 15 минут и не может быть перезаряжен другим способом.*

Teethbreaker /Зуболом

Эта покрытая некротической плотью и пожелтевшей костью винтовка создана колдунами Нургла в отвратительном ритуале. Она заряжается пулями, выточенными из зубов самоубийц, которые при попадании выпускают видимые желто-зеленые волны, разносящие боль и отчаянье жертвы всем ее соратникам. *Если это оружие наносит непоглощенный урон (включая урон от яда) все персонажи того же биологического вида (Астартес и Механикум считаются отдельными видами) в радиусе W.b жертвы, не имеющие* **покровительства Нургла**, *должны пройти тест на T+0 (против яда), или получить столько же непоглощаемого I урона в грудь, проявляющегося как стигматы.*

Vortex Grenade /Вихревая Граната

Одно из самых опасных персональных оружий в Галактике, Вихревая Граната открывает нестабильный сферический портал в Варп, что выбрасывает всю материю на своем пути в безумие Имматериума. *Все, что попало в радиус взрыва Вихревой Гранаты, уничтожается и выбрасывается в Варп. Особо крупные существа, машины или здания, способные пережить потерю куска своей структуры, уничтоженного порталом, получают урон по усмотрению ГМа. Взрыв от этого оружия остается на поле боя, в начале каждого Хода стрелка смещаясь в случайном направлении на 1d10 м и нанося попадания по всем целям на его пути. Если кубики направления и дистанции смещения выдали одинаковые значения, портал схлопывается и шаблон исчезает.*

Web Pistol /Паутинный Пистолет

Webber /Паутинник

Heavy Webber /Тяжелый Паутинник

Паутинное оружие, популярное как нелетальное средство среди охотников за головами и рабских рейдеров, стреляет особой химической смесью, что при выстреле формирует в облако липких тягучих нитей, облепляющих и обездвиживающих цели

Razor Webber /Бритвенный Паутинник

Это садистское оружие, во многом скопированное с подобной технологии Темных Эльдар, использует экзотические энергии, известные лишь Магосам Темных Механикум, чтобы формировать химические заряды обычного паутинника в мешанину бритвенно-острых нитей, что впиваются в плоть жертвы, заживо разрезая ее на куски тем быстрее, чем сильнее та сопротивляется и корчится в муках. Многие культы Слаанеш высоко ценят это редкое оружие и порой готовы платить его вес в адамантии за любой образец.

ПРИМИТИВНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Тип	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства	Wt	R
Bow	Ex(Bow) особое	S.b×10м	S/–/–	1d10–3+S.b R	0	1	½	Draw (2-3), Piercing, Primitive, Reliable	2кг	-3
Longbow	Ex(Bow) особое	S.b×15м	S/–/–	1d10–1+S.b R	1	1	½	Draw (4-5),Piercing, Primitive, Reliable	3кг	-2
Greatbow	Ex(Bow) особое	S.b×20м	S/–/–	1d10+S.b R	3	1	½	Draw (6-8),Piercing, Primitive, Reliable	10кг	1
Hand Crossbow	SP пистолет	20м	S/–/–	1d10 R	0	1	2	Piercing, Primitive, Reliable	1кг	-2
Crossbow	SP винтовка	50м	S/–/–	1d10+2 R	1	1	2	Piercing, Primitive, Reliable	3кг	-2
Condemnor Crossbow	SP винтовка	40м	S/–/–	1d10+1 R	1	1	2	Piercing, Primitive, Reliable	1.5кг	1
Arbalest	SP винтовка	100м	S/–/–	1d10+4 R	2	1	4	Accurate, Piercing, Primitive	5кг	-1
Sling	Exotic особое	S.b×7м	S/–/–	1d5-3+S.b I	0	1	½	Primitive	–	-4
Javelin	Thrown метательное	S.b×5м	S/–/–	1d10+S.b R	0	†	†	Piercing, Primitive	0.8кг	-3
Atlatl	Thrown особое	S.b×8м	S/–/–	1d10+S.b R	0	†	†	Piercing, Primitive	1кг	-2
Throwing Knife	Thrown метательное	S.b×3м	S/–/–	1d5+S.b R	0	†	†	Primitive	0.2кг	-3
Throwing Axe	Thrown метательное	S.b×3м	S/–/–	1d10+S.b R	0	†	†	Imprecise, Inaccurate, Primitive	0.5кг	-3
Bolas	Thrown метательное	S.b×3м	S/–/–	1d5+S.b I	0	†	†	Imprecise, Primitive, Snare (1)	0.5кг	-2

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

Луки используют особую механику. Лук занимает 2 руки, но не может стрелять в рукопашной и используется в ближнем бою как примитивный посох без свойства Balanced. Поддерживание лука в натянутом состоянии стоит столько же, как его зарядка. Луки имеют особое свойство ***Draw****/Натяжение с двумя значениями: первое отображает минимальный S.b владельца, необходимый для пользования им, второе – максимальный бонус к Dmg от S.b владельца.*

Качество лука модифицирует его maxDraw: ***Poor.Q****: –1,* ***Good.Q****: +1,* ***Best.Q****: +2*

Когда лук Заклинивает, на нем рвется тетива и ее нужно заменить (если у персонажа есть запасная) – это занимает полное действие и требует теста на Athletics+60–minDraw×10.

Bow /Лук

Примитивный лук, используемый преимущественно жителями диких миров в основном для охоты.

Longbow /Длинный Лук

Тяжелый боевой лук с высоким натяжением, это основное стрелковое оружие на большинстве диких миров.

Greatbow /Великий Лук

Этот массивный лук рассчитан на нечеловеческую силу и, скорее всего, был создан для ксеносов или сублюдей с миров с высокой гравитацией.

Hand Crossbow /Ручной Арбалет

Компактный одноручный арбалет, обычно в ходу у убийц. Из-за малого натяжения и хода его болты редко смертельны сами по себе, обычно нуждаясь в смазывании ядом или спецнаконечниках.

Crossbow /Арбалет

Простой в изготовлении и использовании, арбалет является распространенным оружием как на диких мирах, так и на цивилизованных, как дешевое и легко доступное бесшумное оружие. *Штраф за отсутствие тренировки с этим оружием уменьшается на 10.*

Condemnor Crossbow /Арбалет Кондемнор

Комби-арбалет, крепящийся к другой винтовке сверху, это оружие в основном используется со специализированной амуницией. *Не мешает установке другого комби-оружия на винтовку.*

Arbalest /Арбалеста

Этот тяжелый арбалет с металлическим луком натягивается блочным механизмом, достигая внушительного натяжения и запуская болт с потрясающей скоростью, пробивая примитивные доспехи рыцарей с феодальных миров.

Sling /Праща

Простейшее стрелковое оружие, доступное человечеству, пращу можно легко сделать кустарно из ремня или подручного куска ткани. Хотя камни, брошенные из пращи, мало что могут сделать человеку даже в минимальной защите, на диких мирах это популярное оружие как для охоты, так и для войны, а выходцы с этих миров, набранные в современные армии успешно используют навыки работы с пращей, метая вещи, поопаснее камней. *Этим оружием можно метать гранаты, используя Rng пращи, но весь остальной профиль гранаты.*

Javelin /Дротик

Короткое, иногда оперенное копье, предназначенное для метания, дротик редко встречается вне примитивных и феодальных обществ.

Atlatl /Атлатль

Устройство для метания дротиков на дальние дистанции напоминающее по принципу работы пращу. *Хотя атлатль и считается метательным оружием, он не тратится при выстреле, вместо этого тратя дротики.*

Throwing Knife /Метательный Нож

Легкий нож, сбалансированный для метания.

Throwing Axe /Метательный Топор

Легкий топор, сбалансированный для метания.

Bolas /Бола

Метательное оружие из нескольких металлических шариков, связанных веревкой или цепью, бола обвивается вокруг цели при броске, связывая ее. Популярный выбор охотников за головами, что не могут себе позволить сеткометы или паутинники.

Качество модифицирует его свойство Snare: ***Poor.Q****: –1,* ***Good.Q****: +1,* ***Best.Q****: +2.*

МОДИФИКАЦИЯ

Стрелковое оружие можно улучшать модификациями, что добавляют новые функции, порой ценой новых ограничений. Улучшения добываются как обычно, но требуют установки через тест на Tech-Use+0 или Trade (Weaponsmith) +20, если не были получены одновременно с оружием, к которому их применяют:

Рукопашные:

R: -3 | Bayonet /Штык

R: 0 | Chain Bayonet /Пилоштык

R: 2 | Power Bayonet /Силовой Штык – Оружие можно использовать в рукопашной с профилем соответствующего штыка, описанного в разделе рукопашного оружия, а его вес увеличивается на 10%. Сам штык может быть улучшен как любое рукопашное оружие.
Требование: Винтовка *или* длинная винтовка.

R: -3 | Bladed /Лезвия – Корпус оружия укрепляется, и на него устанавливаются шипы и лезвия для применения в рукопашной. Оно получает свойство *Hefty (R)*, а его вес увеличивается на 10%.
Требование: Любое, кроме метательного.

R: 1 | Shock Stock /Шоковый Приклад – Приклад оружия оборудован шоковым конденсатором для вырубания противников. Оно получает свойство *Hefty (E)*, его удары прикладом получают свойство Shocking, а его вес увеличивается на 5%.
Требование: Винтовка *или* длинная винтовка.

Гибкость:

R: -1 | Compact /Компактное – Оружие уменьшают в размерах, избавляясь от некритически важных деталей, укорачивая ствол, уменьшая калибр или мощность. Его вес, Rng и Clip уменьшаются на 50% (окр.▲), а Dmg уменьшается на 1. Оружие становится меньше и его легче спрятать.
Требование: Пистолет *или* винтовка; не экзотическое; без улучшений Ammo Selector *или* Combi.

R: –1 | Pistol Grip /Пистолетная Рукоятка – Оружие можно использовать с одной руки, ценой уменьшения его Rng вдвое.
Требование: Винтовка.

R: 0 | Combi /Комби – Оружие имеет крепление и селектор для комби-подствольника. На него можно установить одно из следующих оружий: *Shotgun Pistol, Combi-Plasma, Combi-Melta, Combi-Flamer, Combi-Grav, Single Grenade Launcher, Auxiliary Grenade Launcher, Condemnor Crossbow*. Легион-оружие может принимать не-Легион комби-оружие, используя его без штрафа, но не наоборот. Подствольник добывается отдельно.
Требование: Винтовка или длинная винтовка.

R: 0 | Power Setting /Настройка Мощности – Оружие имеет два дополнительных режима и может переключать режимы за свободное действие:
Overload: Dmg +1, Pen +1, Надежность –1, расход боеприпасов ×2;
Overcharge: Dmg +2, Pen +2, Надежность –2, расход боеприпасов ×4.
Требование: Las оружие, пистолет *или* винтовка *или* длинная винтовка.

R: 1 | Ammo Selector /Селектор Патронов – Оружие может быть заряжено одновременно тремя магазинами и переключаться между ними за свободное действие. Каждый магазин перезаряжается отдельно. Оно принимает только стандартные и увеличенные магазины и ленты (как свободные, так и из ранца), но при этом не более одной ленты.
Требование: SP *или* Bolt оружие, пистолет *или* винтовка *или* длинная винтовка, не помповое, не револьвер.

R: 2 | Wrist Mount /Наручное – Оружие устанавливается на предплечье, активируясь жестом руки, сигналом МИУ, или через системы силовой брони. Это оружие не занимает ладонь, но не может быть использовано одновременно с оружием в этой руке, получает свойство *Inaccurate*, и теряет свойства *Accurate* и *Precise*, если оно имело их. Оно не может быть использовано как рукопашное.
Требование: Пистолет *или* винтовка+Compact *или* комби-подствольник.

R: 3 | Shoulder Mount /Наплечное – Оружие устанавливается на заплечную турель, повторяющую движения глаз стрелка, отслеживаемые через ретинальный дисплей, бионический глаз или MIU. Это оружие не занимает руки, из него можно стрелять в дополнение к другим оружиям без траты действий, получает свойство *Inaccurate*, теряет свойства *Accurate* и *Precise*, если оно имело их, и удваивает Rld до максимума в 10. Оно не может быть использовано как рукопашное.
Требование: Пистолет *или* винтовка+Compact *или* комби-подствольник.

R: 4 | Suspensors /Суспензоры – Археотехническая антигравитационная обвеска тяжелого оружия облегчает его и гасит отдачу. Его вес (но не размер) уменьшается на 50% и оно получает свойство *Gyro-Stabilized*.
Требование: Тяжелое оружие *или* легион-винтовка.

Прицелы:

Хотя на оружие можно установить несколько прицелов, одновременно можно пользоваться только одним из них. Прицелы можно установить на любое оружие, кроме метательного, но на оружии, что стреляет навесом (гранатометы, луки), бонусы работают только на короткой дистанции.

R: -1 | Scope /Оптический Прицел – После полу-прицеливания или полного прицеливания оружие не получает штрафов на попадание от дальней и экстремальной дистанции.

R: 0 | Red-Dot /Лазерный Прицел – Оружие получает +10 на одиночные выстрелы. Точка лазера может быть замечена врагами через тест на Awareness–10, выдавая стрелка в случае засады.

R: 0 | Reflex Sight /Коллиматорный Прицел – После полу-прицеливания или полного прицеливания оружие получает еще +5 на попадание.

R: 1 | Fish-Eye Sight /Широкоугловой Прицел – Сектор обстрела в Карауле увеличивается до 180°.

R: 1 | Preysense Sight /Термальний Прицел – После полу-прицеливания или полного прицеливания оружие игнорирует штрафы за плохое освещение и дает стрелку тепловое зрение.

R: 1 | Targeter /Целеуказатель – Оружие получает +5 на короткие очереди и +10 на длинные очереди. Интегрируется с ретинальным дисплеем, бионическим глазом или MIU и бесполезен без них.

R: 2 | Motion Predictor /Предсказатель Движения – После полу-прицеливания или полного прицеливания оружие игнорирует штрафы за скорость и высоту цели.

R: 4 | Omni-Scope /Омни-Прицел – Комбинирует эффекты всех остальных прицелов. Оружие теряет свойство Inaccurate (в т.ч. от наручной или наплечной установки). Интегрируется с ретинальным дисплеем или бионическим глазом и бесполезен без них. Позволяет видеть сквозь оружие, чтобы стрелять из укрытия, не высовывая голову.

Прочие:

R: -3 | Silencer /Глушитель – Уменьшает громкость выстрела от оглушительной до просто громкой.
Требование: SP *или* Bolt оружие, пистолет *или* винтовка *или* длинная винтовка, не дробовик.

R: -3 | Tac-Light /Тактический Фонарь – При наведении на цель подсвечивает ее, лишая ее преимуществ темноты, но также выдает стрелка.
Требование: Пистолет *или* винтовка *или* длинная винтовка.

R: -2 | Choke /Парадокс – Оружие увеличивает дальность в упор до 5м, уменьшает Надежность на 1.
Требование: Дробовик.

R: -2 | Custom Grip /Персональный Хват – +5 на все тесты BS и WS с этим оружием для пользователя, под которого оно подстроено, –5 для других.
Требование: Любое.

R: -2 | Infra-Red /Инфракрасное – Делает лазеры невидимыми в видимом спектре (но видимыми на тепловизорах), убирает эффект трассеров.
Требование: Las оружие, пистолет *или* винтовка *или* длинная винтовка.

R: -1 | Bipod/Tripod /Бипод/Трипод – Позволяет Закрепить оружие на бипод или трипод (стр.19), его вес увеличивается на 2/4кг.
Требование: Тяжелое оружие *или* легион-винтовка.

R: -1 | Wheled /Лафет – Позволяет перемещать оружие, используя вес Толкания вместо Ношения, при этом нельзя совершать Бег. Оружие перманентно Закреплено на лафете (стр.19), его вес увеличивается на 6кг.
Требование: Тяжелое оружие.

R: 0 | Chain /Цепь – Оружие приковано цепью к броне. Когда его роняют, выпускают из рук или выбивают, оно повисает на цепи вместо того чтобы упасть на землю. Оружие, висящее на цепи, можно Взять как обычно, но оно считается висящим на Неудобной разгрузке.
Требование: Пистолет *или* винтовка *или* длинная винтовка.

R: 2 | Burst Module /Скорострельный Модуль – Добавляет оружию режим длинной очереди с RoF 6, но для его активации оно требует Закрепления (даже с Талантом Bulging Biceps).
Требование: Bolt оружие, винтовка.

R: 4 | Ryza Pattern Reactor /Реактор Модели Риза – Оружие теряет свойство *Overheats* и не получает свойство *Recharge* в режиме *Maximal*.
Требование: Plasma оружие, пистолет *или* винтовка.

R: 5 | Gene-Coded /Гено-Кодированное – Оружие считывает генетическую информацию пользователя и работает только в руках владельца.
Требование: Любое.

БОЕПРИПАСЫ

Стандартные боеприпасы:

В большинстве ситуаций игроки имеют свободный доступ к стандартным боеприпасам их оружия между миссиями, если их редкость не превышает текущий уровень снабжения их банды, определяемый ГМом. При закупке или реквизиции боеприпасов «1 штука» отображает не отдельный патрон, а достаточно, чтобы заполнить стандартный магазин.

Название	Тип оружия	R
Пули	Стаб и Авто-оружие	-3
Дробь	Дробовики	-2
Тяжелая дробь	Флотская Дробепушка	-1
Сеточный выстрел	Сеточная пушка	-1
Снаряды Автопушки	Автопушки и ПТ винтовка	0
Снаряды Штурмовой Пушки	Штурмовая Пушка	2
Зачарованные пули	Пушка Жнец Душ	3
Батареи[1]	Ручное лаз-оружие	-1
Тяжелые батареи[1]	Тяжелое лаз-оружие	0
Сверхконденсаторы[1]	Волькитовое оружие	2
Болты	Болт-оружие	1
Плазменное топливо	Плазма-оружие	2
Мельта-топливо	Мельта-оружие	1
Прометий	Огнеметы	0
Стрелы	Луки и арбалеты	-3
Амуниция Механикум	Экзотическое оружие Механикум	1
Экзотическая Амуниция	Экзотическое оружие	2

1 - могут быть перезаряжены от сети или генераторов.

R: -2 | Batcharger /Батзарядник – устройство для зарядки батарей и конденсаторов энергетического оружия от сети, генераторов, или даже солнечного света. Время зарядки батареи зависит от ее объема и источника питания. Батарея лазгана будет заряжаться от солнца несколько дней, тогда как подключенная к генератору Химеры зарядится за полчаса.

В крайнем случае батарею можно перезарядить, бросив ее в костер на несколько минут, но это перманентно ее повреждает, уменьшая Надежность оружия, которым она заряжена, на 1 и при следующей попытке зарядить батарею в огне она сломается.

Альтерантивные магазины:

R: -3 | Duplus /Дуплюс – Два магазина, связанных клейкой лентой. При первой перезарядке дуплюс магазина Rld уменьшается вдвое (окр.▼), т.к. стрелок просто переворачивает его, и вставляет второй рожок связки.
Требование: Любое с выкидным магазином.

R: -1 | Belt /Лента – Патронная лента, позволяющая более быструю подачу боеприпасов. Может быть установлена с подствольным ящиком под ленту (+5% к весу оружия) или без (дает штраф –10 на попадание, если лента слишком длинная (что определяется ГМом)). Увеличивает Clip до 100 или любого меньшего количества; –1 Надежность оружия при питании от этого магазина. Если оружие было способно к стрельбе длинной очередью, оно получает +0/0/2 RoF при питании от ленты.
Требование: SP или Bolt оружие с выкидным магазином.

R: 0 | Extended Magazine /Увеличенный Магазин – Слегка увеличенный рожок или батарея, раздутый бак, и т.п. Увеличивает Clip на 25% (окр.▼).
Требование: Любое.

R: 0 | Drum Magazine /Барабанный Магазин – Крупный барабанный магазин, вмещающий два полных рожка, но более сложный в замене и перезарядке. Увеличивает Clip вдвое и Rld на 1 Ход.
Требование: SP или Bolt оружие с выкидным магазином.

R: 1 | Mirror Drum /Зеркальный Барабан – Пара барабанных магазинов с питанием, смещенным влево и вправо. Могут быть установлены в крайний правый и крайний левый слоты магазинов для оружия, принимающего несколько. Увеличивает Clip вдвое и Rld на 1 Ход.
Требование: SP или Bolt оружие с выкидным магазином.

R: 1 | Backpack Feed /Ранцевое Питание – Тяжелый заплечный ранец, подающий боеприпасы оружию по ленте, трубе, или электрическому кабелю. SP и Bolt оружие получают такие же эффекты, как от обычной ленты. Оружие с этим питанием не получает преимущества Таланта Quick Draw. Может вмещать до [в скобках указано для ранца Легиона]:
150/[300] патронов для SP оружия или болтов;
250/[500] зарядов для не-тяжелого лаз-оружия или грав-оружия;
2.5/[5]×Clip зарядов для тяжелого лаз-оружия или грав-оружия;
50/[100] ед. плазменного топлива, мельта-топлива или прометия.
Ранец весит 15/[40]кг
Требование: Любое с выкидным магазином.

Специальные боеприпасы:

Пули:

R: -2 | Tracer /Трассер – эта пуля оставляет ярко светящийся, след. *Дает +5 на следующий выстрел по той же цели*. Более редкие пули могут браться в модификации трассеров без увеличения их редкости.

R: -1 | Barb /Шип – Пустотелая пуля, заполненная тесно скрученной бритвенно-острой проволокой, терзающей рану, *дает свойство Crippling(1)*.

R: -1 | Dumdum /Думдум – экспансивная пуля, наносящая максимальный урон по мягким тканям, *дает +2 Dmg и свойство Primitive*.

R: -1 | Tox /Токс – пуля, оставляющая в ране след из быстро растворимого порошкового яда, *дает свойство Toxic(2)*.

R: -1 | Subsonic /Субзвуковая – *уменьшает звук выстрела аналогично глушителю; в комбинации с глушителем делает выстрел бесшумным*.

R: 0 | Bleeder /Кровопускатель – пуля с пустым наконечником, заполненным мощным антикоагулянтом, *когда она наносит хотя бы 1 непоглощенного урона по биологической цели, Dmg увеличивается на 3*.

R: 0 | Manstopper /Останавливатель – бронебойная пуля, с заостренным стальным наконечником, *дает +3 Pen*.

R: 1 | Inferno /Инферно – пуля с пустым наконечником, заполненная прометием, *меняет вид урона на E(Fl), дает свойство Flame*.

Патроны для дробовика:

R: -1 | Blazer /Пламенник – зажигательный магниевый выстрел, превращающий дробовик в кустарный огнемет, *меняет вид урона на E(Fl), уменьшает Rng вдвое, дает свойство Spray , убирает свойство Scatter*.

R: -1 | Masterkey /Мастерключ – тальковый заряд для вышибания замков, *уменьшает Rng вдвое, получает +1d10 Dmg по неподвижным целям на расстоянии в упор, свойства Concussive (0) и Primitive*.

R: -1 | Pellet /Капсула – плотная резиновая капсула для нелетального применения, *меняет кубик урона на 1d5, вид урона на I(Cr), дает –2 Dmg и свойства Concussive (–1) и Primitive, убирает свойство Scatter*.

R: -1 | Slug /Пуля – стандартная крупнокалиберная пуля для дробовика, *дает +2 Dmg, убирает свойство Scatter*.

R: 0 | Net /Сетка – выстрел сжатой сеткой из стальной проволоки, *уменьшает Rng вдвое, не наносит урона, получает свойство Snare (1)*.

R: 0 | Flechetes /Флешеты – выстрел с пучком оперенных стальных игл вместо картечи, *меняет вид урона на R, дает +2 Pen, уменьшает Надежность оружия на 1.*

R: 1 | Inferno /Инферно – зажигательная пуля для дробовика, заполненная прометием, *меняет вид урона на E(Fl), дает свойство Flame, убирает свойство Scatter*.

R: 1 | Waxblock /Воскблок – блок дроби, скрепленный восковой капсулой, *позволяет наносить доп. кубик урона от свойство Scatter на короткой дистанции так же, как в упор*.

R: 2 | Amputator /Ампутатор – тяжелая разрывная пуля для дробовика используемая Арбитрами для дальнего боя, *меняет вид урона на X, дает +3 Dmg, +2 AP и свойство Tearing, убирает свойство Scatter*.

R: 2 | Bane /Бич – пустотелая пуля для дробовика, заполненная кислотой, *дает –2 Dmg и свойство Corrosive(2), убирает свойство Scatter*.

R: 3 | Righteous /Праведник – выстрел, начиненный священными солями, извлеченными из собранных слез пилигримов на священных мирах Экклезиархии, *дает +½ Cor.b цели(окр.▲) Dmg и свойство Sanctified*.

Плазменное Топливо:

R: 3 | Stabilized /Стабилизированное – очищенный фотонизированный водород высшего качества, *увеличивает Надежность оружия на 1*.

R: 3 | Unstable /Нестабильное –дейтериево-тритиевая смесь, запускающая короткоживущую термоядерную реакцию при перегрузке плазмы, *при стрельбе в режиме Maximal дает +2 Dmg, и свойство Blast (1), или +1 к Blast; во **всех** режимах уменьшает Надежность оружия на 1.*

Батареи:

R: 0 | Hotshot Dumper / Хотшот Вливатель – перегруженная батарея, вгоняющая весь свой заряд одновременно, чтобы придать обычному лазгану мощь хотшота, *дает +1 Dmg, +7 Pen, свойство Tearing, уменьшает Надежность оружия на 1. Разряжается после 1 выстрела в любом режиме. Несовместима с хотшот оружием*.

R: 1 | Reinforced / Укрепленная – высококачественная батарея, способная выдерживать перегрузки, *увеличивает Надежность оружия на 1.*

Болты:

R: 1 | Tracer /Трассер – этот болт оставляет ярко светящийся, след, помогающий лучше корректировать прицел, но выдающий стрелка. Он *дает +5 на следующий выстрел по той же цели*. Более редкие болты могут браться в модификации трассеров без увеличения их редкости.

R: 2 | Dragonfire /Драконий Огонь – зажигательный болт, начиненный сжатым горючим газом, *меняет вид урона на E(Fl), дает свойство Flame, игнорирует укрытия*.

R: 2 | Hellfire /Адский Огонь –болт, начиненный мутагенными токсинами, *против биологических существ игнорирует Трейт Natural Armour, дает свойство Toxic (3) и наносит критический урон на 9-10, вместо 10*.

R: 2 | Kraken /Кракен – бронебойный болт с адамантиевым наконечником и сердечником, *увеличивает Rng на 50%, дает +4 Pen*.

R: 2 | Metal Storm /Метал Шторм – осколочный болт, взрывающийся на подлете к цели, *меняет вид урона на X(Fr), дает –2 Dmg, –2 Pen и свойство Blast (2)*.

R: 2 | Stalker /Сталкер – дозвуковой снайперский болт, *меняет вид урона на R, дает –2 Dmg, уменьшает звук выстрела и не взрывается при попадании; в комбинации с глушителем делает выстрел бесшумным*.

R: 2 | Vengeance /Месть – нестабильный болт с мельта-ядром как у миниатюрной мельта бомбы, *меняет вид урона на E, дает +5 Pen и свойства Felling (2) и Overheats*.

R: 3 | Banestrike /Отравленный Удар – болт с двумя взрывными ядрами, первое из которых детонирует при контакте, а второе внутри, разработанный как оружие против космодесантников, *дает свойства Felling (4) и Razor Sharp, уменьшает Надежность оружия на 1*.

R: 3 | Bile /Желчный – самодельный болт Гвардии Смерти, начиненный кислотой из мутировавшей железы Бетчера Чумного Десантника, *меняет вид урона на E, дает свойство Corrosive (4), убирает свойство Tearing*.

R: 3 | Bloodshard /Кровавый Осколок – этот бронебойный болт, эксклюзивно используемый элитой Кровавых Ангелов и их наследников, при детонации выстреливает в рану зазубренную мономолекулярную ленту, терзающую цель изнутри, *дает +2 Pen и свойство Crippling(3)*.

R: 3 | Morpheus /Морфей – специальные болты-инъекторы, *меняют профиль на Dmg 1d10, Pen 0, и не наносят урон от попадания – бросок на урон определяет пробитие брони цели с последующей инъекцией заряженной в болт смеси*.

R: 3 | Tempest /Буря – редкий болт с ядром из электрического суперконденсатора, разряжающегося в цель при взрыве, *меняет вид урона на E(El), дает +3 Dmg по целям с Трейтом Machine и свойство Shocking*.

R: 3 | Tzeentchian Inferno /Инферно Тзинча – зачарованный болт Тысячи Сынов, поражающий саму душу цели, *меняет вид урона на E, дает свойство Warp Weapon, убирает свойство Tearing*.

R: 3 | Scorpius /Скорпиус – сверхскоростной снайперский болт, использующий мощный ракетный двигатель, оставляющий заметный выхлоп, *считается трассером, увеличивает Rng вдвое, дает +1d10 Dmg при попадании в сочленение брони, визор, или незащищенное тело, автоматически заклинивает оружие при стрельбе любой очередью*.

R: 3 | Ulysses /Улиссей – этот болт имеет тормозные реактивные двигатели и почти останавливается перед самим контактом, мягко налепляя на броню цели вокс-маячок, *он не наносит урона и даже не ощущается чрез жесткую броню; позволяет отслеживать цель на расстоянии*.

R: 3 | Witchbane /Гроза Ведьм – ядро этого болта содержит нейроингибиторы и варп-поглощающие материалы, *если цель получила хотя бы 1 Урона от этого оружия, она должна развеять одну психосилу (по своему выбору), понижает свой mPR на 1 на 1d10 Ходов и должна немедленно пройти тест на Warp Instability, если имеет этот Трейт*.

R: 4 | Psybolt /Псиболт – чрезвычайно редкий болт, заряженный негативными психическими отходами Золотого Трона, и стоящий на вооружении Инквизиции и Серых Рыцарей, *дает +½ Cor.b цели (окр.▲) Dmg и свойство Sanctified, уменьшает Надежность оружия на 1*.

R: 4 | Seeker /Искатель – высокотехнологичные болты с маневренными двигателями и микро-когитаторами, способные огибать препятствия и преследовать цели. *Если стрелок носит силовую броню с авточувствами и вокс-связью, он может за полудействие отметить одну цель на своем ретинальном дисплее, чтобы получить +20 на стрельбу по ней, игнорировать ее укрытия, штрафы за скорость, высоту, ближний бой или заложников и, если цель Увернется от выстрела, болт развернется и нанесет по ней еще одно попадание с обратной стороны*.

Снаряды Автопушки:

R: 0 | Tracer /Трассер – снаряд оставляет ярко светящийся, след, помогающий лучше корректировать прицел, но выдающий стрелка. Он *дает +5 на следующий выстрел по той же цели*. Более редкие снаряды могут браться в модификации трассеров без увеличения их редкости.

R: 1 | Frag / Фраг – противопехотный осколочный снаряд, взрывающийся перед целью, *меняет вид урона на X(Fr), убирает 1 кубик урона, дает –6 Dmg, –4 Pen и свойство Blast (3), убирает свойство Accurate*.

R: 2 | Diavolo /Диаволо – снаряд с зажигательной смесью вместо взрывчатки, *меняет вид урона на I, убирает 1 кубик урона, дает –4 Pen и свойство Flame, при нанесении непоглощенного урона в корпус или башню машины бросьте 1d10: 10+ начинает в ней Пожар (8+ если в Корму)*.

R: 2 | Venator /Венатор – редкий бронебойный снаряд с адамантиевым наконечником и сердечником, *увеличивает Rng на 25%, дает +4 Pen*.

Топливо для огнемета:

R: 0 | Foam /Пена – быстро расширяющаяся химическая пена, облепляющая цель, *не наносит урон и убирает свойство Flame, облепляет цели, туша их, если они горят, оставляя их слепыми и глухими, пока они не потратят полудействие, чтобы прочистить глаза и уши*.

R: 1 | Promethium Veil /Прометиевая Завеса – прометий, выпускающий густой едкий дым, *получает свойство Smoke на весь шаблон огнемета*.

R: 1 | Tox Spray /Токс Спрэй – токсичная кислота, распыляемая из огнемета, но повреждающая его механизмы, если он не укреплен должным образом, *меняет вид урона на E, получает свойства Toxic (0), и Corrosive (2), убирает свойство Flame, **перманентно** уменьшает Надежность оружия на 1, даже после зарядки другого топлива*.

R: 2 | Blessed Promethium /Освященный Прометий – прометий, освященный имперскими жрецами, самое распространенное освященное оружие в арсенале Империума, *свойство Sanctified*.

R: 2 | Phosphor Promethium /Фосфорный Прометий – прометий, смешанный с белым фосфором, используемый в оружии Скитариев, *меняет свойство Flame на Flame (2d10) и дает свойство Blinding (0)*.

R: 3 | Containment Foam /Сдерживающая Пена – быстро расширяющаяся липкая химическая пена, твердеющая в упругую тягучую массу, в которой вязнут противники, *не наносит урон, получает свойство Snare (0) и убирает свойство Flame*.

R: 3 | Ensorcelled Promethium /Зачарованный Прометий – прометий, пропитанный силой демонов в колдовском ритуале, чаще всего встречающийся на вооружении легиона Тысячи Сынов, *дает +4 Pen и свойство Tearing*.

Стрелы:

R: -1 | Barbed /Зазубренная – стрела с отламывающимся зазубренным наконечником, остающимся в ране, *получает свойство Crippling (2)*.

R: -1 | Bodkin /Бодкин – стрела с игольчатым наконечником, эффективно пробивающим примитивную броню, *получает +4 Pen по мягкой примитивной броне и сочленениям жесткой примитивной брони*.

R: -1 | Flaming /Огненная – стрела с горящим наконечником-факелом с узким шипом для надежного застревания в деревянных стенах и соломенных крышах, *получает –2 Dmg, поджигает горючие материалы*.

R: -1 | Explosive /Разрывная – стрела, в которую можно установить гранату, *получает –10 на попадание, наносит Dmg, Pen и свойства гранаты (которую нужно добыть отдельно) вместо собственных*.

R: -1 | Mono /Моно – стрела с мономолекулярно острым наконечником, *получает +2 Pen, убирает свойство Primitive*.

R: -1 | Rope /Веревка – стрела с крюком и веревкой, *получает –10 на попадание, натягивает за собой веревку, которую можно использовать для лазанья*.

R: 0 | Barbed Mono /Зазубренная Моно – стрела с мономолекулярным зазубренным наконечником, *получает +2 Pen и свойство Crippling (2), убирает свойство Primitive*.

R: 4 | Witchslayer /Убийца Ведьм – крайне редкая стрела из арсеналов Ордо Еретикус, выкованная из освященного серебра с адамантиевым сердечником, полым наконечником, наполненным гремучей смесью из освященного прометия, благословленного масла и белого фосфора, и навершием с миниатюрным мельта-буром, проплавляющим даже самую тяжелую броню, *получает +4 Dmg, +7 Pen и свойства Flame (2d10) и Sanctified, убирает свойство Primitive. Цель, что страдает от эффекта Piercing от этой стрелы, немедленно развеивает все поддерживаемые психосилы и не может манифестировать новые, пока не вытащит стрелу*.

РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Рукопашное оружие имеет часть параметров, уникальных для него:

Хват:

Отображает основной хват (**П**редплечье, **Л**адонь, **1 р**ука, **2 р**уки) до скобок и доступные неосновные хваты в скобках.

Тип:

Отображает тип оружия и специализацию Таланта Melee Training для использования альтернативных приемов и хватов. Многие оружия имеют несколько типов, каждый имеющий свой профиль. Например, алебарду можно использовать с профилем топора, атакуя ее лезвием, с профилем крюка, используя шип на обухе, с профилем копья, используя наконечник, и как посох, атакуя древком. Многие типы имеют свои особенности:

Булава: Булава очень проста в использовании и дает бонус +10 на любые не-прицельные атаки.

Глефа: Глефа сочетает мощную атаку с частью защитной способности копья. Пеший персонаж в стойке Частокол может Закрепить глефу в Стандартном Хвате аналогично закреплению тяжелого оружия, выбрав угол 45° в котором он может проводить Свободные Атаки, но по целям, что совершают Натиск эти атаки получают +1d10 Dmg и используют для бонуса к урону T.b. цели вместо S.b персонажа, если он выше.

Кистень: При неосторожном обращении кистень может быть опасен для своего владельца и при критическом промахе наносит попадание по себе в случайную часть тела.

Кнут: Кнутом можно опутать противника – при попадании в конечность персонаж может выбрать дать ему свойство Snare (-2), но если он успешно связывает противника, кнут наматывается на него и не может быть использован. При критическом промахе он наносит попадание по себе в случайную часть тела, но при этом не получает бонус к урону от S.b, и получает свойство Snare (0).

Когти: Группа оружий с лезвиями, установленными на предплечье или пальцы. Позволяют наносить урон оружия приемом Захват и приемом Заломить в Борьбе (все еще нанося Усталость при Заломить). **Когти, монтированные на предплечье (Когти.П)** позволяют держать в этой руке другое оружие (персонаж может атаковать только одним оружием с этой руки в Ход). **Когти, монтированные на руке (Когти.Р)**, получают +1 Dmg за каждый нечетный Успех на попадание, кроме первого (3, 5, 7, и т.д.), но не могут быть легко сняты в бою и не дают пользоваться этой рукой для использования другого оружия и тонкой работы с устройствами.

Копье: Стандартное оружие большинства примитивных армий, копья имеют множество применений. В Одноручном Хвате копье получает только –1 Dmg вместо –3, но штраф к Балансу увеличивается с –1 до –2, а в Обратном Хвате не получает штрафа к S.b. При Натиске верхом на байке или ездовом звере или Верховой Атаке копье получает +1d10 Dmg. Пеший персонаж в стойке Частокол может Закрепить копье в Стандартном Хвате, аналогично закреплению тяжелого оружия, выбрав угол 45°, в котором он может проводить Свободные Атаки, но по целям, что совершают Натиск, эти атаки получают +1d10 Dmg и используют для бонуса к урону T.b. цели вместо S.b персонажа, если он выше. Профиль копья не может использоваться в Кулачном Хвате.

Крюк: Крюк, шип, клюв или узкое лезвие, перпендикулярное древку, используемое, чтобы пробивать тяжелые латы или валить врагов в них на землю. Он дает –10 на не-прицельные атаки и –15 на прицельные. На 3+ Успеха на попадание крюком после нанесения урона персонаж может потратить Реакцию, чтобы провести против цели прием Повалить. Когда Крюк наносит критический урон, персонаж может выбрать оставить его в ране, где он застревает, нанося эффекты Piercing и Crippling (3), пока его не выдернут полудействием (при этом нанося 3 урона вместо 1). Любой персонаж в 1 м может выдернуть застрявший крюк. Если хотя бы один кубик урона выдал 1 и другой не вызвал Критический Урон, оружие застревает в ране или в броне автоматически, при этом если попадание не нанесло урона, цель не получает эффектов Piercing и Crippling.

Кулак: Оружие, использующее движения кулачного боя. Оно получает преимущества от множества Талантов для кулаков и безоружного боя, но также и все штрафы, связанные с безоружным парированием. **Бронированный кулак (Кулак.Б)** может Парировать рукопашное оружие, наносящее R урон (а если у него есть свойство Power Field – также оружие, наносящее E урон) без штрафов, и не получает урон от успешного Парирования его атаки другим оружием, если только оно не привело к разрушению кулака свойством Power Field.

Меч: Мечи как правило имеют хороший баланс и большое разнообразие Хватов, но не имеют никаких типовых особенностей.

Рапира (Меч): Рапира использует тип Меч, но получает +10 на прием Выпад, –10 на прием Широкий Взмах, и не может быть использована для Верховой Атаки.

Сабля (Меч): Сабля использует тип Меч, но получает +10 на прием Широкий Взмах, –10 на прием Выпад, и при совершении Верховой Атаки может проигнорировать бонус +20, чтобы совершить две атаки вместо одной, *но по разным целям* на пути.

Молот: Тяжелый плоский или шипованный боек молота просто расплющивает зафиксированные цели. По лежащей или прижатой к стене цели молот наносит +1d10 Dmg и получает свойство Concussive (–1), или +1 к рейтингу Concussive, если он уже имел это свойство.

Нож: Кинжалы, ножи, заточки и прочие короткие лезвия. Кроме того, что они получают преимущества от множества Талантов для ножей, не имеют никаких типовых особенностей.

Посох: Просто длинная палка или древко другого оружия, посох не особо эффективен сам по себе, но позволяет легко делать подсечки. При прицельном попадании в Ногу, персонаж может потратить Реакцию, чтобы провести против цели прием Повалить. Профиль посоха не может использоваться в Кулачном Хвате.

Топор: Тяжелое лезвие топора особенно эффективно против целей, которым некуда отшатнуться. По лежащей или прижатой к стене цели топор наносит +1d10 Dmg.

Штык: Штыки позволяют эффективно использовать стрелковое оружие в рукопашной, но не имеют никаких типовых особенностей.

Щит: Хотя щит и может использоваться как оружие, он в основном предназначен для защиты и имеет параметр **АР**. Он добавляет этот АР к броне руки, в которую он установлен, и других частей тела, уточненных в параметре **Защита** (конечности 1 и 2 отображают конечности на той же и противоположных сторонах что и щит, части тела в скобках прикрыты щитом только в защитной стойке) от атак спереди и с того боку, который прикрывает рука со щитом (в арке 180°). При прикрытии головы щитом, персонаж перекрывает себе обзор и, если его щит не прозрачен или имеет «окно», он считается слепым с углов прикрытия щитом. Если щит имеет свойство Primitive, броня от него также считается примитивной, кроме как от атак от примитивного стрелкового оружия.

Длина (Rng):

Длина рукопашного оружия условно отображает его эффективную дистанцию применения или область эффективной дистанции применения, для оружия, что имеет переменную дальность.

Длинное оружие дает ощутимое преимущество в бою. Более длинное оружие получает бонус +5 на попадание по противнику, а при Натиске на противника, что вооружен оружием на 3 и более длиннее, тот получает +5 на тесты Избегания от этих атак.

Оружие с Rng 8 может атаковать из второго ряда в рукопашной, а оружие с Rng 9 – и из третьего. Орды, вооруженные таким оружием, удваивают или утраивают соответственно количество своих рукопашных атак, и могут атаковать ту же цель два или три раза в один Ход.

Слишком длинное оружие, тем не менее, может быть помехой в узких пространствах или в передних рядах рукопашной. Оружие с минимальным Rng 6 и выше получает штраф –5 на атаку по противнику в базовом контакте за каждый пункт Rng выше 5. Узкие коридоры или траншеи, плотная рукопашная давка, или трудный ландшафт могут уменьшать этот минимальный эффективный Rng вплоть до минимума в 2 по решению ГМа. Короткое оружие (Rng 0-1) также может быть использовано в Борьбе, как описано на стр. 23.

Баланс (Bl)

Баланс отображает пригодность оружия к обороне и трансформируется в одно из свойств из таблицы справа:

Bl	Свойство	Mod:
–2	Unwieldy	Нельзя
–1	Unbalanced	–10
0	Нет	+0
1	Balanced	+10
2	Finely Balanced	+15

Некоторые Хваты, Улучшения, и прочие эффекты могут модифицировать баланс оружия до минимума в –2 и максимума в 2. Если эффект вместо модифицирования баланса дает оружию одно из этих свойств (например Ближний Хват, дающий свойство Unwieldy), оно использует свойство напрямую, игнорируя свой баланс.

ПРИМИТИВНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Группа	Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl	Wt	R
Punch Dagger /Тычковый Кинжал	Basic	1р	Кулак	0	1d5 R	0	Precise, Primitive	0	0.2кг	-3
Gauntlet /Латная Перчатка	Basic	1р	Кулак.Б	0	1d5+1 I(Cr)	0	Imprecise, Primitive	0	0.6кг	-3
Knife /Нож	Basic	1р [Об]	Нож	1	1d5 R	0	Precise, Primitive	0	0.2кг	-3
Blade-Hands /Руки-Лезвия	Basic	Л	Когти.Р	1	1d10–1 R	0	Primitive	0	0.3кг	-1
Wristblade /Запястный Клинок	Basic	П	Когти.П	1	1d10–2 R	0	Primitive	0	0.8кг	-1
Gladius /Гладий	Basic	1р [Об]	Меч	1-3	1d10 R	0	Primitive	1	0.9кг	-2
Sword /Меч	Basic	1р [2р, Об, Бл, Мх]	Меч	2-4	1d10 R	0	Primitive	1	1.2кг	-2
Rapier /Рапира	Basic	1р [Об, Бл]	Рапира	3-5	1d10 R	0	Primitive	1	1.2кг	-2
Saber /Сабля	Basic	1р [2р, Об]	Сабля	2-3	1d10 R	0	Primitive	1	1.1кг	-2
Hooksword /Крюкомеч	Basic	1р [Мх]	Меч Крюк Кулак	2-3 3 0	1d10 R 1d10–1 R 1d5–1R	0 2 0	Primitive Felling (1), Primitive Imprecise, Primitive	1	1.1кг	-1
Axe /Топор	Basic	1р [2р, Кл]	Топор	3	1d10+1 R	1	Imprecise, Primitive	-1	0.8кг	-3
Warpick /Клевец	Basic	1р [2р]	Крюк	3	1d10+1 R	3	Felling (2), Primitive	-1	1.2кг	-2
Warhammer /Боевой Молот	Basic	1р [2р, Кл]	Молот Крюк	3 3	1d10+2 I(Cr) 1d10+1 R	0 3	Imprecise, Primitive Felling (2), Primitive	-1	0.8кг	-2
Mace /Булава	Basic	1р [2р]	Булава	3	1d10+1 I(Cr)	0	Imprecise, Primitive	-1	0.8кг	-3
Flail /Кистень	Basic	1р	Кистень	4	1d10+1 I(Cr)	0	Flexible, Imprecise, Primitive	-2	1.2кг	-2
Longsword /Длинный Меч	Basic	2р [1р, Бл, Мх]	Меч	2-5	1d10+2 R	0	Primitive	2	1.6кг	-2
Greatsword /Двуручный Меч	Basic	2р [Бл, Мх]	Меч	3-6	2d10 R	0	Primitive	0	2.5кг	-1
Poleaxe /Секира	Basic	2р [1р, Бл, 1р+Кл]	Топор Молот Копье Посох	4 4 4-5 2-4	2d10+1 R 2d10+1 I(Cr) 1d10 R 1d10–2 I(Cr)	2 0 0 0	Imprecise, Primitive Concussive (-1) , Imprecise, Primitive Primitive Imprecise, Primitive	-1	3кг	-2
Great Hammer /Двуручный Молот	Basic	2р [1р, 1р+Кл]	Молот Крюк Посох	4 4 2-4	2d10+2 I(Cr) 2d10+1 R 1d10–2 I(Cr)	0 3 0	Concussive (-1) , Imprecise, Primitive Felling (2), Primitive Imprecise, Primitive	-1	3кг	-2
Great Mace /Двуручная Булава	Basic	2р	Булава Посох	4 2-4	2d10+1 I(Cr) 1d10–2 I(Cr)	0 0	Concussive (-1) , Imprecise, Primitive Imprecise, Primitive	-1	3кг	-2
Great Flail /Цеп	Basic	2р	Кистень Посох	6-7 2-4	2d10+1 I(Cr) 1d10–2 I(Cr)	0 0	Flexible, Imprecise, Primitive Imprecise, Primitive	-2	3кг	-2
Staff /Посох	Basic	2р [1р]	Посох	2-4	1d10–2 I(Cr)	0	Imprecise, Primitive	1	0.5кг	-4
Spear /Копье	Basic	2р [1р, Бл, 1р+Об]	Копье Посох	5-7 2-4	1d10 R 1d10–2 I(Cr)	0 0	Primitive Imprecise, Primitive	0	1.5кг	-3
Pike /Пика	Basic	2р	Копье	8	1d10	0	Primitive	-2	3.2кг	-3
Glaive /Глефа	Basic	2р [Бл]	Глефа Посох	4-6 2-4	1d10+4 R 1d10–2 I(Cr)	1 0	Primitive Imprecise, Primitive	0	2.5кг	-2
Billhook /Билхук	Basic	2р [Бл]	Глефа Крюк Посох	4-5 5 2-4	1d10+3 R 1d10 R 1d10–2 I(Cr)	0 3 0	Primitive Felling (2), Primitive Imprecise, Primitive	0	1.5кг	-3
Halberd /Алебарда	Basic	2р [Бл]	Топор Крюк Копье Посох	4-5 5 5-6 2-4	2d10+1 R 2d10 R 1d10 R 1d10–2 I(Cr)	2 3 0 0	Imprecise, Primitive Felling (2), Primitive Primitive Imprecise, Primitive	-1	4кг	-2
Lucerne Hammer /Люцернский Молот	Basic	2р [Бл]	Молот Крюк Копье Посох	4-5 5 5-6 2-4	2d10+1 I(Cr) 2d10 R 1d10 R 1d10–2 I(Cr)	0 3 0 0	Concussive (-1) , Imprecise, Primitive Felling (2), Primitive Primitive Imprecise, Primitive	-1	3кг	-2
Whip /Кнут	Basic	1р	Кнут	5-7	1d5 I	0	Flexible, Imprecise, Primitive	-2	0.3кг	-3
Bayonet (Rifle) /Штык (Винтовка)	Basic	2р [Бл]	Штык Посох	3-4 2-3	1d10 R 1d10–2 I(Cr)	0 0	Primitive Imprecise, Primitive	-1	–	–
Bayonet (L. Rifle) /Штык (Дл. Винтовка)	Basic	2р [Бл]	Штык Посох	4-5 2-4	1d10 R 1d10–2 I(Cr)	0 0	Primitive Imprecise, Primitive	-1	–	–

ПСИХОСИЛОВОЕ ОРУЖИЕ

Название	Группа	Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl	Wt	R
Crystal Gauntlet /Кристальная Перчатка	Basic	Л	Кулак.Б	0	1d5+3 I(Cr)	0	Force, Imprecise	0	0.6кг	4
Force Knife /Психосиловой Нож	Basic	1р [Об]	Нож	1	1d5+2 R	2	Force, Precise	0	0.2кг	4
Force Sword /Психосиловой Меч	Basic	1р [2р, Об, Бл, Мх]	Меч	2-4	1d10+2 R	2	Force	1	1.2кг	4
Force Rapier /Психосиловая Рапира	Basic	1р [Об, Бл]	Рапира	3-5	1d10+2 R	2	Force	1	1.2кг	4
Force Saber /Психосиловая Сабля	Basic	1р [2р, Об]	Сабля	2-3	1d10+2 R	2	Force	1	1.1кг	4
Force Axe /Психосиловой Топор	Basic	1р [2р, Кл]	Топор	3	1d10+3 R	3	Force	-1	0.8кг	4
Force Hammer /Психосиловой Молот	Basic	1р [2р, Кл]	Молот Крюк	3 3	1d10+5 I(Cr) 1d10+3 R	0 5	Concussive (-1) , Force, Imprecise Felling (2), Force	-1	0.8кг	4
Force Longsword /Психосиловой Длинный Меч	Basic	2р [1р, Бл, Мх]	Меч	2-5	1d10+4 R	2	Force,	2	1.6кг	4
Force Greataxe /Психосиловая Секира	Basic	2р [1р, Бл, 1р+Кл]	Топор Молот Посох	4 4 2-4	2d10+3 R 2d10+4 I(Cr) 1d10–2 I(Cr)	4 0 0	Force, Imprecise Force, Concussive (-1) , Imprecise Imprecise, Primitive	-1	3кг	4
Force Great Hammer /Психосиловой Двуручный Молот	Basic	2р [1р, 1р+Кл]	Молот Крюк Посох	4 4 2-4	2d10+5 I(Cr) 2d10+3 R 1d10–2 I(Cr)	0 5 0	Force, Concussive (0) , Imprecise Force, Felling (2) Imprecise, Primitive	-1	3кг	4
Daemonhammer /Демон-Молот	Basic	2р	Молот Посох	4 2-4	2d10+2 I(Cr) 1d10–2 I(Cr)	4 0	Force, Concussive (2) , Imprecise, Sanctified, [1] Imprecise, Primitive	-2	5кг	5
Force Staff /Психосиловой Посох	Basic	2р [1р]	Посох	2-4	1d10+1 I(Cr)	0	Force, Primitive, [2]	1	0.5кг	3
Force Spear /Психосиловое Копье	Basic	2р [1р, Бл, 1р+Об]	Копье Посох	5-7 2-4	1d10+2 R 1d10–2 I(Cr)	2 0	Force Imprecise, Primitive	0	1.5кг	4
Force Glaive /Психосиловая Глефа	Basic	2р [Бл]	Глефа Посох	4-6 2-4	1d10+6 R 1d10–2 I(Cr)	3 0	Force Imprecise, Primitive	0	2.5кг	4
Force Halberd /Психосиловая Алебарда	Basic	2р [Бл]	Топор Крюк Копье Посох	4-5 5 5-6 2-4	2d10+3 R 2d10+2 R 1d10+2 R 1d10–2 I(Cr)	4 5 2 0	Force, Imprecise Force, Felling (2) Force Imprecise, Primitive	-1	4кг	4

1 - удваивает бонус к урону от S.b. **2**- является пихофокусом.

ЦЕПНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Группа	Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl	Wt	R
Chainknife /Пилонож	Chain	1р [Об]	Нож	1	1d5+2 R	2	Precise, Tearing	0	0.3кг	1
Chainclaws /Пилокогти	Chain	1р	Когти.Р	1	1d10+1 R	2	Tearing	0	0.4кг	2
Chainblade /Пилоклинок	Chain	П	Когти.П	1	1d10 R	2	Tearing	0	1кг	1
Chainsword /Пиломеч	Chain	1р [2р, Об, Бл, Мх]	Меч	2-4	1d10+2 R	2	Tearing	1	1.8кг	0
Chainsaber /Пилосабля	Chain	1р [2р, Об]	Сабля	2-3	1d10+2 R	2	Tearing	1	1.5кг	1
Chainhook /Пилокрюк	Chain	1р [Мх]	Меч Крюк Кулак	3 3 0	1d10+2 R 1d10+1 R 1d5–1R	2 4 2	Tearing Felling (1) Imprecise	0	1.8кг	2
Chainaxe /Пилотопор	Chain	1р [2р, Кл]	Топор	3	1d10+3 R	2	Imprecise, Tearing	-1	1.9кг	0
Long Chainsword /Длинный Пиломеч	Chain	2р [1р, Бл, Мх]	Меч	2-5	1d10+4 R	2	Tearing	2	2.1кг	1
Chain Greatsword /Цепной Двуручный Меч	Chain	2р [Бл, Мх]	Меч	3-6	2d10+2 R	2	Tearing	0	2.8кг	1
Eviscerator /Эвисцератор	Chain	2р [Бл]	Меч	3-6	2d10+2 R	6	Imprecise, Power Field, Tearing, [1]	-2	6кг	2
Great Chainaxe /Пилосекира	Chain	2р [1р, Бл, 1р+Кл]	Топор Крюк Посох	4 4 2-4	2d10+3 R 2d10+2 R 1d10–2 I(Cr)	4 5 0	Imprecise, Tearing Felling (2) Imprecise, Primitive	-1	5кг	2
Chainspear /Пилокопье	Chain	2р [1р, Бл, 1р+Об]	Копье Посох	5-7 2-4	1d10+2 R 1d10–2 I(Cr)	2 0	Tearing Imprecise, Primitive	0	1.8кг	1
Chainglaive /Пилоглефа	Chain	2р [Бл]	Глефа Посох	4-6 2-4	1d10+6 R 1d10–2 I(Cr)	3 0	Tearing Imprecise, Primitive	0	3кг	2
Chainbayonet (Rifle) /Пилоштык (Винтовка)	Chain	2р [Бл]	Штык Посох	3-4 2-3	1d10+2 R 1d10–2 I(Cr)	2 0	Tearing Imprecise, Primitive	-1	–	–
Chainbayonet (L. Rifle) /Пилоштык (Дл. Винтовка)	Chain	2р [Бл]	Штык Посох	4-5 2-4	1d10+2 R 1d10–2 I(Cr)	2 0	Tearing Imprecise, Primitive	-1	–	–

1 - удваивает бонус к урону от S.b.

ШОКОВОЕ ОРУЖИЕ

Название	Группа	Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl	Wt	R
Shock Knuckles /Шоковый Кастет	Shock	1р	Кулак	0	1d5+1 I(Cr)	0	Shocking	0	0.4кг	1
Shock Baton /Шоковая Дубинка	Shock	1р	Булава	2	1d5+1 I(Cr)	0	Imprecise, Shocking	0	0.6кг	-1
Shock Maul /Шоковая Палица	Shock	1р [2р]	Булава	3	1d10+1 I(Cr)	0	Imprecise, Shocking	-1	0.8кг	0
Electro-Flail /Электро-Кистень	Shock	1р	Кистень	4	1d10+1 I(Cr)	0	Flexible, Imprecise, Shocking	-2	1.2кг	1
Neural Whip /Нейральный Кнут	Shock	1р	Кнут	5-7	1d10+1 R	0	Flexible, Imprecise, Shocking	-2	0.3кг	1

СИЛОВОЕ ОРУЖИЕ

Название	Группа	Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl	Wt	R
Power Spike /Силовой Шип	Power	Л	Кулак	0	1d5+5 E	5	Power Field, Precise	0	0.2кг	2
Power Glove /Силовая Перчатка	Power	Л	Кулак.Б	0	1d10+5 E	5	Imprecise, Power Field	0	0.6кг	2
Power Fist /Силовой Кулак	Power	Л	Кулак.Б	0	2d10 E	8	Imprecise, Power Field, [1]	-2	2кг	2
Chainfist /Пилокулак	Power	Л	Кулак.Б	0	2d10 E	9	Imprecise, Power Field, [1], [2]	-2	3кг	3
Power Knife /Силовой Нож	Power	1р [Об]	Нож	1	1d5+5 E	5	Power Field, Precise	0	0.2кг	2
Lightning Claws /Молниевые Когти	Power	Л+П	Когти.Р	1-2	1d10+5 E	7	Power Field, [3]	0	0.3кг	3
Powerblade /Силовой Клинок	Power	П	Когти.П	1	1d10+3 E	5	Power Field	0	0.8кг	2
Power Sword /Силовой Меч	Power	1р [2р, Об]	Меч	2-4	1d10+5 E	5	Power Field	1	1.2кг	2
Power Rapier /Силовая Рапира	Power	1р [Об]	Рапира	3-5	1d10+5 E	5	Power Field	1	1.2кг	2
Power Saber /Силовая Сабля	Power	1р [2р, Об]	Сабля	2-3	1d10+5 E	5	Power Field	1	1.1кг	2
Lightning Khopesh /Молниевый Хопеш	Power	1р [2р, Об]	Сабля	2-3	1d10+4 E	4	Flexible, Power Field	1	1.1кг	3
Power Axe /Силовой Топор	Power	1р [2р, Кл]	Топор	3	1d10+6 E	6	Imprecise, Power Field	-1	0.8кг	2
Power Mace /Силовая Булава	Power	1р [2р]	Булава	3	1d10+6 E	4	Imprecise, Power Field, [4]	-1	0.8кг	2
Power Longsword /Силовой Длинный Меч	Power	2р [1р]	Меч	2-5	1d10+7 E	5	Power Field	2	1.6кг	2
Power Greataxe /Силовая Секира	Power	2р [1р, Бл, 1р+Кл]	Топор Молот Посох	4 4 2-4	2d10+6 E 2d10+6 E 1d10–2 I(Cr)	7 5 0	Imprecise, Power Field Concussive (1) , Imprecise, Power Field Imprecise, Primitive	-1	3кг	2
Power Scythe /Силовая Коса	Power	2р [Бл]	Крюк Посох	4 2-4	1d10+7 E 1d10–2 I(Cr)	8 0	Felling (4), Power Field Imprecise, Primitive	-2	2.5кг	3
Thunder Hammer /Громовой Молот	Power	2р [1р]	Молот Крюк Посох	4 4 2-4	2d10+8 E 2d10+7 E 1d10–2 I(Cr)	8 9 0	Concussive (3) , Imprecise, Power Field Felling (2), Power Field Imprecise, Primitive, Reinforced	-2	3кг	3
Power Spear /Силовое Копье	Power	2р [1р, Бл, 1р+Об]	Копье Посох	5-7 2-4	1d10+5 E 1d10–2 I(Cr)	5 0	Power Field Imprecise, Primitive, Reinforced	0	1.5кг	2
Storm Lance /Штормовая Пика	Power	1р (2р)	Копье	5-7	1d10+4 E	4	Power Field, [5]	-1	1.3кг	2
Power Glaive /Силовая Глефа	Power	2р [Бл]	Глефа Посох	4-6 2-4	1d10+9 E 1d10–2 I(Cr)	6 0	Power Field Imprecise, Primitive, Reinforced	0	2.5кг	2
Power Halberd /Силовая Алебарда	Power	2р [Бл]	Топор Крюк Копье Посох	4-5 5 5-6 2-4	2d10+6 E 2d10+5 E 1d10+5 E 1d10–2 I(Cr)	7 8 5 0	Imprecise, Power Field Felling (2), Power Field Power Field Imprecise, Primitive, Reinforced	-1	4кг	2
Omnissiah Axe /Топор Омниссии	Power	2р [Бл]	Топор Копье Посох	4-5 5-6 2-4	2d10+6 E 1d10+5 E 1d10–2 I(Cr)	6 5 0	Imprecise, Power Field, [6] Power Field, [6] Imprecise, Primitive, Reinforced, [6]	-1	4кг	3
Power Whip /Силовой Кнут	Power	1р	Кнут	5-7	1d10+4 E	4	Flexible, Imprecise, Power Field	-2	0.3кг	2
Power Bayonet (Rifle) /Силовой Штык (Винтовка)	Power	2р [Бл]	Штык Посох	3-4 2-3	1d10+5 E 1d10–2 I(Cr)	5 0	Power Field Imprecise, Primitive, Reinforced	-1	–	–
Power Bayonet (L. Rifle) /Силовой Штык (Дл. Винтовка)	Power	2р [Бл]	Штык Посох	4-5 2-4	1d10+5 E 1d10–2 I(Cr)	5 0	Power Field Imprecise, Primitive, Reinforced	-1	–	–

1 - удваивает бонус к урону от S.b.
2- требует Терминаторскую броню.
3 - +1 Dmg за каждый Успех, а не каждый второй.
4 - в 2р Хвате получает Concussive (0).
5 - еще +1d10 Dmg при Натиске верхом, или Верховой Атаке.
6 - имеет встроенный комби-тул.

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

В этом разделе описаны только основные принципы работы разных групп оружия, и некоторые необычные их образцы с особыми свойствами.

Primitive Weapons /Примитивное Оружие

Низкотехнологичное рукопашное оружие до сих пор в ходу везде в Галактике от диких и феодальных миров, где это основное оружие до профессиональных армий в которых их роль сужается до запасного оружия, штыков и инструментов.

Legion: Примитивное оружие доступно в вариантах для Легиона. Оно увеличивает Редкость на +3, вес вдвое, Dmg +1, Pen +1, и получает улучшения *Mono* и *Hardened* по умолчанию на всех профилях, кроме посоха (ели он не единственный).

Force Weapons /Психосиловое Оружие

Низкотехнологичное оружие, пронизанное нитями психоактивного материала, улучшенное варп-проводящей технологией, или трансмутированное колдовским ритуалом, чтобы служить проводником психических энергий. Даже в руках обычного смертного оно опаснее обычного примитивного оружия, а в руках псайкера оно становится практически неразрушимым, и ужасающе смертельным, и способное уничтожать сами души врагов. Оно считается имеющим улучшения *Mono* и *Hardened* на всех профилях, кроме посоха (если он не единственный).

Legion: Психосиловое оружие доступно в вариантах для Легиона. Оно увеличивает вес втрое, но в остальном не меняется.

Chain Weapons /Цепное Оружие

Оружие, вдоль лезвий которых натянута движущаяся цепь с мономолекулярными зубцами, что впиваются в плоть и буквально выпиливают в ней глубокие рваные раны. Это оружие ревет и завывает при работе, сильно мешая его применению в скрытных операциях.

Legion: Цепное оружие доступно в вариантах для Легиона. Оно увеличивает Редкость на +1, вес вдвое, Dmg +1, и Pen +1.

Shock Weapons /Шоковое Оружие

Шоковые конденсаторы в этом оружии разряжают в цель импульсы электричества с каждым ударом, оглушая и вызывая неконтролируемые конвульсии, и используются как менее-летальное оружие охотниками за головами и арбитрами, или как оружие пыток.

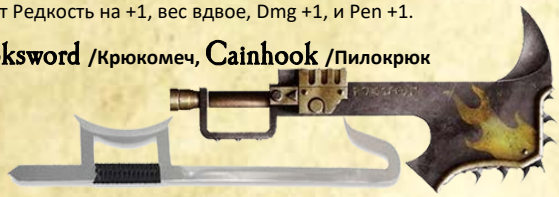
Legion: Шоковое оружие в вариантах для Легиона почти не встречается, т.к. десантники редко нуждаются в нелетальном вооружении. Оно увеличивает Редкость *до* 2, вес вдвое, Dmg +1, и Pen +1.

Power Weapons /Силовое Оружие

Силовое оружие окружено потрескивающим молниями и светящимся разрушительным силовым полем, что ослабляет молекулярные связи и позволяет лезвию прорезать металл как масло, а бойку – разносить укрепленную броню на куски как гнилые фрукты. Силовое поле можно отключить или включать за свободное действие, что позволяет использовать его как примитивное рукопашное оружие соответствующего типа – улучшения *группы Материалы*, установленные на силовое оружие, работают только при выключенном силовом поле. Включенное силовое поле является источником света и издает слабые но заметные звуки.

Legion: Силовое оружие доступно в вариантах для Легиона. Оно увеличивает Редкость на +1, вес вдвое, Dmg +1, и Pen +1.

Hooksword /Крюкомеч, Cainhook /Пилокрюк

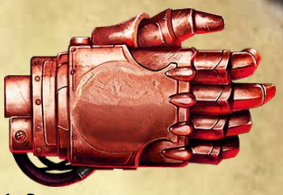


Этот короткий меч с крюком на конце и гардой, что дублирует как шипованный кастет, особо эффективен в захвате и сдерживании целей. *Он не может использоваться для приема Выпад, но получает бонус +20 на встречные тесты WS против Вольта.*

Eviscerator /Эвисцератор

Этот абсурдно огромный двуручный пиломеч оборудован генератором силового поля, что окутывает каждый зубец, и миниатюрным антигравдвигателем, что облегчает его и позволяет даже обычным людям использовать настолько массивное оружие. *Вес включенного Эвисцератора уменьшается втрое.*

Power Fist /Силовой Кулак



Эта огромная силовая перчатка содержит мощные накопители инерции, что многократно усиливают ее удар. *Силовой кулак парируется как полноценное рукопашное оружие, а не кулак. Талант Unarmed Master повышает его Баланс на 1. Рука в силовом кулаке может использовать только специально модифицированное под ее огромный хват оружие или снаряжение, или получает штраф –20 на его использование (кроме бросков гранат).*

Chainfist /Пилокулак

Силовой кулак с коротким пилолезвием, что обволакивается его силовым полем. Это оружие устанавливается только на Терминаторскую броню или Дредноуты. *Пилокулак парируется как полноценное рукопашное оружие, а не кулак. Талант Unarmed Master повышает его Баланс на 1. Рука в пилокулаке может использовать только специально модифицированное под ее огромный хват оружие или снаряжение, или получает штраф –20 на его использование (кроме бросков гранат). За одно полудействие пилокулак может прорезать в стене, корабельной или ульевой переборке дверь, сквозь которую может пройти Терминатор.*

Lightning Claws /Молниевые Когти

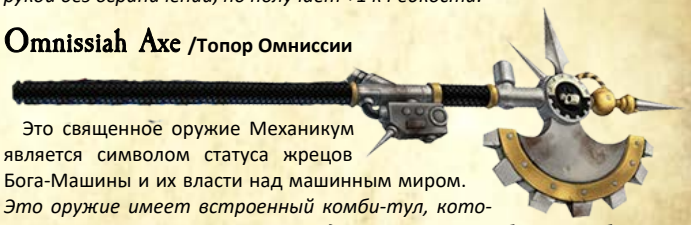
Длинные силовые когти в массивной перчатке. Молниевые когти существуют в трех разны модификациях с разными свойствами:

Crusade pattern */модель Крестоносец* – древняя модель с пальцами-лезвиями, эти когти *получают бонус +10 на прием Захват, атаки в Борьбе, Обезоруживание, и тесты на Карабканье, но не могут использовать другое оружие или снаряжение, если оно не было специально модифицировано под его огромный хват.*

Angelus pattern */модель Ангелус* – современная модель с четырьмя лезвиями, что крепятся к тыльной части огромной перчатки, *может использовать только специально модифицированное под ее огромный хват оружие или снаряжение, или получает штраф –20 на его использование (кроме бросков гранат).*

Corvus pattern */модель Корвус* – редкая модель с выдвижными когтями, что втягиваются в броню предплечья, *позволяет втягивать когти за свободное действие и использовать другое оружие и снаряжение этой рукой без ограничений, но получает +1 к Редкости.*

Omnissiah Axe /Топор Омниссии



Это священное оружие Механикум является символом статуса жрецов Бога-Машины и их власти над машинным миром. *Это оружие имеет встроенный комби-тул, которым можно управлять, только подключив оружие кабелем к кибер-мантии Механикум или MIU. Механикум с Cor 30+, вооруженный Топором Омниссии, может пытаться совратить духов имперских машин в базовом контакте с ним, за полное действие пройдя тест на Tech-Use–10 – в случае Успеха машина до конца сцены не может быть использована персонажами, что не служат Хаосу. Механикус с Cor 0-29 может за полное действие пройти такой же тест, чтобы очистить машину от губительного воздействия Хаоситского Кода.*

Storm Lance /Штормовая Пика

Это укрепленное силовое копье, предназначенное для установки на байк, имеет встроенные накопители инерции в наконечнике и наносит ужасающей силы удары с разгона. *При Натиске верхом на байке или ездовом звере или Верховой Атаке штормовая пика получает еще +1d10 Dmg в дополнение к обычному +1d10 Dmg как все копья, но при этом понижает свой Баланс на 1 до начала следующего Хода персонажа. Этот один дополнительный кубик урона не вызывает Критический урон. Пика крепится к байку или сбруе скакуна магнитным замком, и ее можно выпускать из рук, не роняя.*

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Название	Группа	Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl	Wt	R
Astartes Combat Knife /Боевой Нож Астартес	Basic	1р [Об, 2р]	Нож	1-2	1d10 R	2	Legion, Precise	1	2кг	1
Crozius Arcanum /Крозиус Арканум	Power	1р [2р]	Булава	3	1d10+8 E	5	Imprecise, Legion, Power Field, Sanctified, [1]	-1	5кг	5
Accursed Crozius /Проклятый Крозиус	Power	1р [2р]	Булава	3	1d10+8 E	5	Imprecise, Legion, Power Field, Tainted, [1]	-1	5кг	5
Axon Razor /Аксонная Бритва	Exotic	1р [Об]	Нож	1	1d5 E	6	Crippling (6), Precise, Razor Sharp	0	0.1кг	4
Rattleknife /Гремучий Нож	Exotic	1р [Об]	Нож	1	2d5+4 X	4	Precise, Reinforced, Tearing	0	0.1кг	5
Transonic Razor /Трансзвуковая Бритва	Ex(Transon)	1р [Об]	Нож	1	1d5+2 R	4	Precise	0	0.3кг	1
Transonic Blade /Трансзвуковой Клинок	Ex(Transon)	1р [Об]	Меч	1-3	1d10+2 R	4	—	1	1.2кг	1
Chordclaw /Аккордкоготь	Ex(Transon)	Л	Когти.Р	1	1d10+4 R	6	Reinforced	-1	0.3кг	2
Solex Energy Sword /Энергетический Меч Солекс	Exotic	1р [Об]	Меч	2-4	1d10+14 E	7	Power Field	2	0.1кг	3
Searing Blade /Прожигающий Клинок	Exotic	1р [2р, Об]	Сабля	2-3	1d10+6 E	7	Power Field	1	1.1кг	5
Castir Heavy Khopesh /Тяжелый Хопеш Кастир	Exotic	2р [1р]	Меч	2-5	1d10+7 E	8	Power Field	1	4кг	3
Taser Goad /Тазерное Стрекало	Ex(Taser)	1р [2р]	Рапира	2-4	2d10+6 E(El)	0	Shocking	0	1.2кг	1
Taser Lance /Тазерная Пика	Ex(Taser)	1р (2р)	Копье	5-7	2d10+6 E(El)	0	Shocking	-1	1.3кг	1
Arc Maul /Дуговая Палица	Ex(Taser)	1р [2р]	Булава	3	2d10+6 E(El)	4	Shocking, Haywire (0)	-1	0.8кг	2
Melting Censer /Плавящееся Кадило	Basic	1р	Кистень	4	1d10+3 I(Cr)	0	Corrosive (3), Flexible, Imprecise	-2	1.2кг	1
Pit Net /Ямовая Сеть	Exotic	1р	Нет	3	1d5+1 R	0	Flexible, Snare (2)	-1	2кг	1
Chain Hammer /Цепной Молот	Exotic	2р	Булава Посох	4 2-4	2d10+4 R 1d10–2 I(Cr)	4 0	Concussive (2) , Imprecise, Tearing Imprecise, Primitive	-2	8кг	2
Meteor Hammer /Метеоритный Молот	Ex(Meteor)	2р	Молот Посох	4 2-4	2d10+2 I(Cr) 1d10–2 I(Cr)	0 0	Concussive (4) , Imprecise, [2] Imprecise, Primitive	-2	4кг	1
Power Meteor Hammer /Силовой Метеоритный Молот	Ex(Meteor)	2р	Молот Посох	4 2-4	2d10+7 E 1d10–2 I(Cr)	5 0	Concussive (4) , Imprecise, Power Field, [2] Imprecise, Primitive	-2	4кг	2
Lash of Torment /Плеть Мучения	Exotic	1р	Кнут	5-7	1d10+6 R	4	Flexible, Reinforced, Snare (2), Tearing	-2	0.5кг	5
Plague Knife /Чумной Нож	Ex(Plague)	1р [Об]	Меч	1-2	1d10+1 R	2	Felling (4), Legion, Toxic (2)	0	2кг	4
Plague Sword /Чумной Меч	Ex(Plague)	1р [2р, Об]	Меч	1-2	1d10+4 R	4	Felling (4), Legion, Toxic (2)	1	2.5кг	4
Manreaper /Жнец Людей	Ex(Plague)	2р [Бл]	Крюк Посох	4 2-4	1d10+7 E 1d10–2 I(Cr)	7 0	Felling (5), Legion, Power Field, Toxic (4) Imprecise, Legion, Primitive, Reinforced	-2	5кг	5
Hellblade /Адский Клинок	Basic	2р [1р, Бл, Мх]	Меч	2-5	1d10+6 E	10	Power Field	2	0кг	4
Staff of Change /Посох Перемен	Basic	2р	Посох	2-4	1d10 I(Cr)	0	Force, [3]	1	4кг	5
Glass Dagger /Стеклянный Кинжал	Basic	1р [Об]	Нож	1	3d5 R	7	Crippling (3), Reinforced, Tearing, Toxic (0)	0	0.2кг	4
Razor Fang /Бритвенный Клык	Basic	1р [Об]	Нож	1	1d5+4 R	7	Precise, Reinforced	0	0.2кг	3
Sacrificial Athame /Жертвенный Атам	Basic	1р [Об]	Нож	1	1d5 R	0	Precise, Reinforced, Warp Weapon	0	0.2кг	5
Dancing Blade of R'Suleir /Танцующий Клинок Р'Сулеира	Basic	1р [Об]	Нож	1	1d10+2 R	4	Crippling (3), Razor Sharp, Reinforced	1	0.2кг	4
Velkir Rapier /Рапира Велькир	Exotic	1р [Об, Бл]	Рапира	3-5	1d10+8 R	8	Flexible, Precise, Reinforced, Razor Sharp	2	1кг	5
Frozen Shard /Морозный Осколок	Basic	1р [2р, Об, Бл, Мх]	Меч	2-4	1d10+6 R	8	Felling (6), Reinforced	1	1.2кг	3
Bone Maul /Костяная Палица	Basic	2р	Булава Посох	4 2-4	2d10+2 I(Cr) 1d10–2 I(Cr)	2 0	Concussive (0), Imprecise, Reinforced, Tainted Imprecise, Primitive, Reinforced	-1	3кг	2
Bedlam Staff /Посох Бедлама	Basic	2р [1р]	Посох	2-4	1d10+4 I(Cr)	4	Flame (2d10), Hallucinogenic (2), Reinforced, [3]	1	2кг	4
Hequa Staff /Посох Хека	Basic	2р [Бл]	Глефа Посох	4-6 2-4	1d10+6 R 1d10 I(Cr)	3 0	Force, Legion, [3] Force, Imprecise, Legion, [3]	0	2.5кг	4
Warprod Staff /Посох Варпоотвод	Basic	2р [1р]	Посох	2-4	1d10 I(Cr)	0	Force, [3]	1	2кг	4

1 - в 2р Хвате получает Concussive (0). **2** - удваивает бонус к урону от S.b. **3**- является пихофокусом.

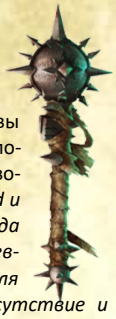
ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

Astartes Combat Knife /Боевой Нож Астартес

Этот массивный боевой нож выглядит скорее как гладиус в руках космодесантника и является многофункциональным инструментом. *Этот нож является также кусачками и костерезкой. Его можно установить на болтер без улучшения Комби, как штык с улучшением Моно.*

Crozius Arcanum /Крозиус Арканум

Accursed Crozius /Проклятый Крозиус



Эти массивные стилизованные силовые булавы Капелланов лояльных Орденов Астартес и Темных Апостолов Легионов Хаоса являются одновременно символами веры и оружием в их руках. *Свойства Sanctified и Tainted этих оружий работают **только** в Ход, когда их владелец распевал Литании Ненависти, воодушевляя своих соратников на борьбу с не-честивцами. Для этого он должен поддерживать Командное Присутствие и пройти тест на Scholastic Lore (Imperial Creed) (W)+10 или Forbidden Lore (Heresy) (W)+10 соответственно.*

Axon Razor /Аксонная Бритва

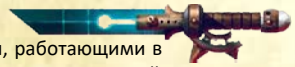
Этот древний археотеховый кинжал проецирует нематериальное лезвие из экзотических энергий, что легко проникают сквозь броню и повреждают нервную систему жертвы. *Это оружие не может Парировать, и атаки им Парируются со штрафом –20 т.к. его клинок свободно проходит сквозь другое оружие, не останавливая его. Оно не наносит урон само по себе, но при пробитии брони цели считается нанесшим урон в расчете свойства Crippling.*

Rattleknife /Гремучий Нож

Реликвия Темной Эры Технологий, этот кинжал неведомым Механикум образом проецирует вокруг узкого тупого шипа молочно-белое и тихо стрекочущее лезвие из стоячей звуковой волны, что рвет плоть и металл, словно те попали в эпицентр мощного взрыва.

Трансзвуковое оружие Механикум запускает внутрь цели резонансную звуковую волну, что многократно отражается внутри, усиливаясь с каждым ударом. *Каждое попадание этого оружия (до нанесения урона) накладывает на цель 1 пункт Резонанса до максимума в <Размер цели>+2. Резонанс умножает количество кубиков урона всего трансзвукового оружия по цели и накладывает на нее штраф –10 на все тесты P (увеличивающийся до –20 на тесты Слуха) за каждый пункт. В конце каждого своего Хода цель, что не получала Резонанс с конца своего предыдущего Хода, теряет 1 пункт Резонанса.*

Transonic Razor /Трансзвуковая Бритва



Этот кинжал используется ассасинами Механикум и инфильтраторами Скитарии, работающими в группах, чтобы сообща расправиться с тяжело защищенной целью.

Transonic Blade /Трансзвуковой Клинок

Отряд Скитарии вооруженный этими клинками, способен сразить даже самую крупную цель, разрушив ее изнутри постоянно нарастающим резонансом.

Chordclaw /Аккордкоготь

Эта бионическая ладонь с длинными когтями имеет трансзвуковое лезвие в каждом пальце, разрывая цели внутренним резонансом. *Это оружие устанавливается как бионика вместо ладони и не может быть снято. За каждый нечетный Успех на попадание, кроме первого (3, 5, 7 и т.д.), оно накладывает на цель дополнительный пункт Резонанса.*

Solex Energy Sword /Энергетический Меч Солекс

Лезвие этого меча соткано из перегретой плазмы, сдерживаемой мощным магнитным полем, и развеивается при выключении. *Это оружие **не получает бонуса к урону от S.b.** Оно парирует и парируется оружием со свойством Power Field как обычно, но парирование другим оружием не отменяет попадания, а успешное парирование Энергетическим Мечом Солекс отменяет попадание не-силового оружия только если оно уничтожает его, т.к. другое оружие проходит сквозь плазменный клинок.*

Searing Blade /Прожигающий Клинок

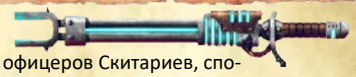
Это древнее силовое оружие находят исключительно на капитанских мостиках кораблей времен ТЭТ, иногда встречающихся в глубинах самых старых Космических Скитальцев. Тайные механизмы, что питают его силовое поле находятся за пределами понимания Механикум, но мощь этого разрушительного поля преодолевает любое сопротивление современных технологий. *Это оружие способно разрушать оружие со свойствами Power Field и Reinforced, и разрушает обычное рукопашное оружие со 100% вероятностью. Оно понижает рейтинг щитов от его ударов на 25. Эти эффекты не действует на мистическое оружие и щиты, вроде психосилового, руничесого и демонического.*

Castir Heavy Khopesh /Тяжелый Хопеш Кастир

Этот тяжелый еретехнический силовой меч, выкованный кузницами Кастира, излучает из клинка поле экзотических энергий, что связывает вместе гибкие материалы, скрепляя вместе цепи и делая кнуты твердыми. *Он может парировать оружие со свойством Flexible.*

Тазерное оружие Механикум разряжает в цели мощные заряды электричества, расходящиеся дугами и поражающие вторичные цели. Оно ***не получает бонуса к урону от S.b.*** *Когда оно выбрасывает от 6 до 10 на кубике урона, оно выпускает электрическую дугу, что наносит попадание (считающиеся стрелковым) в ближайшего к Цели персонажа в 5м, исключая самого владельца оружия и персонажей, что уже получали попадание от дуги с этого оружия. Просканировав союзника ауспексом за тест на Tech-Use +20, его электрический профиль можно включить в калибровку тазерного оружия, исключив и его из целей электрической дуги.*

Taser Goad /Тазерное Стрекало



Излюбленное рукопашное оружие офицеров Скитариев, способное изжарить молниями несколько врагов за один выпад.

Taser Lance /Тазерная Пика

Длинное пьезоэлектрическое древко тазерной пики накапливает мощный заряд при разгоне и разряжает его при ударе в цель, сжигая целые ряды пехоты и даже повреждая технику.

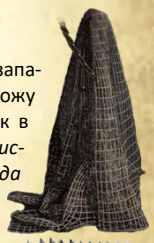
Arc Maul /Дуговая Палица

Мощные разряды, выпускаемые дуговой палицей, генерируют электромагнитные возмущения, способные нарушать работу сложной электроники. *Когда она выключена, дуговая палица считается примитивной булавой с улучшением Reinforced.*

Melting Censer /Плавящееся Кадило

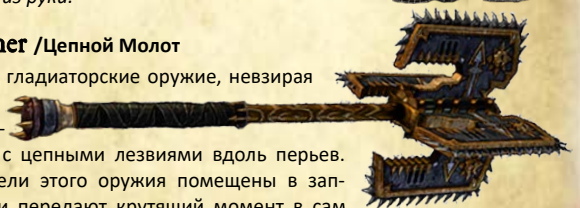
Полый груз этой тяжелой бронзовой кистени заполнен густым кислотным гелем, что протискивается сквозь трещины при ударе, разъедая броню и плоть. Это гладиаторское оружие популярно на многих аренах и множество чемпионов-гладиаторов носят ожоги от его касания.

Pit Net /Ямовая Сеть



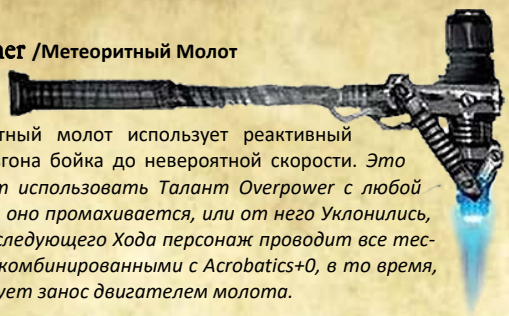
Классическое гладиаторское оружие, исходящее к незапамятным временам, эта железная сеть с впивающимися в кожу крюками до сих пор популярна на сотнях тысяч арен как в Империуме, так и на мирах Хаоса. *Это оружие можно использовать как метательное с дальностью S.b м. Когда оно опутывает цель свойством Snare, это оружие нужно выпустить из руки.*

Chain Hammer /Цепной Молот



Это массивное гладиаторские оружие, невзирая на название, является скорее пернатой булавой с цепными лезвиями вдоль перьев. Мощные двигатели этого оружия помещены в заплечный рюкзак и передают крутящий момент в сам молот по увесистому кабелю с пучком пластальных прутов, крутящихся в сверхтекучем масле. *Это тяжелое оружие могут использовать только персонажи с S.b 5 или выше.*

Meteor Hammer /Метеоритный Молот



Зрелищное гладиаторское оружие, метеоритный молот использует реактивный двигатель для разгона бойка до невероятной скорости. *Это оружие позволяет использовать Талант Overpower с любой базой атаки. Если оно промахивается, или от него Уклонились, до начала своего следующего Хода персонаж проводит все тесты на Уклонение комбинированными с Acrobatics+0, в то время, как он контролирует занос двигателем молота.*

Lash of Torment /Плеть Мучения

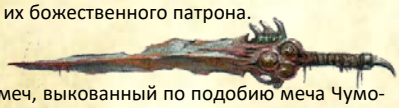
Эта живая плеть впивается в плечо владельца клыкастой пастью, пробивая даже силовой доспех, питаясь его кровью, и послушная его воле. *Это оружие могут использовать только персонажи с Покровительством* **Слаанеш**. *Когда оно опутывает цель свойством Snare, персонаж может выбрать либо оставить ее на цели как обычную плеть, либо снять эффект и пользоваться ею как обычно, либо оторвать от плети один из отростков, который опутывает цель, и дальше пользоваться ею как обычно. От плети можно оторвать до 6 отростков, и они отрастают обратно после боя, нанося владельцу 1 Усталости от выпитой плетью крови, независимо от количества.*

Чумное оружие пропитано хворями и порчей Бога Чумы, истекая заразной ядовитой слизью с ржавых клинков. *Это оружие могут использовать только персонажи с Покровительством* **Нургла**. *Если он получил от этого оружия урон и выжил, в конце боя противник должен пройти тест на T+0, или заразиться Гилью Нургла.*

Plague Knife /Чумной Нож

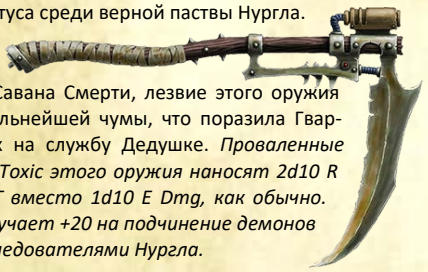
Стандартное рукопашное оружие Чумных Десантников, этот широкий зазубренный нож одновременно является их символом веры и инструментом распространения даров их божественного патрона.

Plague Sword /Чумной Меч



Этот выщербленный ржавый меч, выкованный по подобию меча Чумоносца, является символом статуса среди верной паствы Нургла.

Manreaper /Жнец Людей

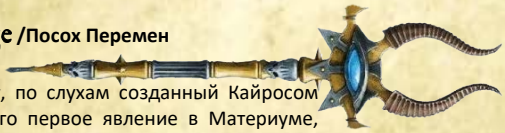


Одна из 49 силовых кос Савана Смерти, лезвие этого оружия сочится каплями гноя от сильнейшей чумы, что поразила Гвардию Смерти и обратила их на службу Дедушке. *Проваленные тесты T против свойства Toxic этого оружия наносят 2d10 R Dmg и 1d10+7 урона в S и T вместо 1d10 E Dmg, как обычно. Владелец этого оружия получает +20 на подчинение демонов Нургла и Командование последователями Нургла.*

Hellblade /Адский Клинок

Дар Кхорна своим верным последователям, Адский клинок выкован не из смертных материалов, а из гнева и жажды крови. *Это оружие могут использовать только персонажи с Покровительством* **Кхорна**. *Оно получает +2 Dmg за каждого убитого им с начала боя персонажа до максимума в +16. Это оружие не занимает места на разгрузке или в ножнах, появляется в руках владельца по его велению, и развоплощается, когда его выпускают из рук. Когда его владелец погибает, меч остается в реальности, или появляется рядом с трупом, если он не был призван. Если его в течении 8 часов не возьмет себе и свяжет со своей душой другой последователь Кхорна, меч исчезает в Варп.*

Staff of Change /Посох Перемен



Бесценный психический артефакт, по слухам созданный Кайросом Судьбоплетом в его первое явление в Материуме, лишь девять этих посохов существует по эту сторону Завесы. *Это оружие могут использовать только персонажи с Покровительством* **Тзинча**. *Псайкер с этим посохом может использовать до двух Атак в Ход, если хотя бы одна из них является психосилой, а также может потратить Реакцию, чтобы получить одно полудействие, которое он может тратить только на психосилы.*

Glass Dagger /Стеклянный кинжал

Кристальное лезвие этого кинжала, производимого архимагами К'Сала, почти неуничтожимо, но стоит ему попасть в свежую рану, оно разлетается тысячей осколков, которые зарываются глубоко в плоть жертвы. *Это оружие становится бесполезным после первого удара, который нанес непоглощенный урон, и следующий раз им можно пользоваться только через 9 дней, когда оно регенерирует лезвие. Эффект Crippling от него активируется от ментальных действий так же, как от физических, и снимается только полноценным хирургическим вмешательством, занимающим целую смену, с тестом на Medicae–50, и недельной реабилитацией после.*

Razor Fang /Бритвенный Клык

Аборигены демонических миров, использующие эти кинжалы, утверждают что они сделаны из клыков чудовища, сраженного одним из мифических героев их фольклора.

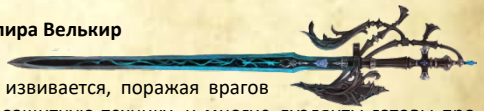
Sacrificial Athame /Жертвенный Атам

Этот примитивный каменный нож оборвал тысячи жизней в ритуальных жертвоприношениях, и сила Варпа, которой он так долго открывал дорогу, навсегда отпечаталась в его лезвии.

Dancing Blade of R'Suleir /Танцующий Клинок Р'Сулеира

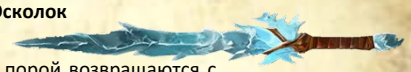
Потрясающе многогранный психоактивный кинжал, созданный по чертежам отца-основателя демонического мира К'Сал. *После часа медитации персонаж с Cor 50 или выше может связать клинок со своей душой. Клинок начинает следовать за персонажем, летая в воздухе плавными движениями. Всего можно таким образом связать до W.b клинков. Летающий клинок можно брать или выпускать из рук свободным действием. Свободно летающие клинки могут свободным действием атаковать противников, с которыми персонаж связан в ближнем бою, используя для атаки бросок на W+10 (количество Успехов определяет количество попаданий до максимума в количество клинков), а для урона используя I.b вместо S.b.*

Velkir Rapier /Рапира Велькир



Эта зачарованная рапира изгибается и извивается, поражая врагов даже сквозь лучшую защитную технику, и многие дуэлянты готовы продать душу, чтобы заполучить ее себе. Иронично, эта рапира действительно с каждым выпадом вытягивает крупицу души владельца, чтобы питать свои зачарования. *Каждый раз, когда она наносит непоглощенный урон, персонаж должен пройти тест на W+0, или получить 1 Усталости.*

Frozen Shard /Морозный Осколок

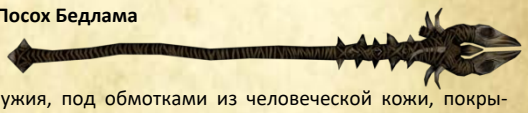


Пилигримы, путешествовавшие в сердце Воющего Вихря, порой возвращаются с вечно холодными ледяными клинками, по их заверениям сделанными из осколка замороженного сердца варп-шторма. *Когда это оружие пробивает броню цели, она должна пройти тест на T+0 (от холода) или получить 1 Усталости за каждый провал.*

Bone Maul /Костяная Палица

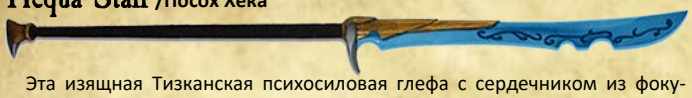
Эта кость гигантского ксенозверя покрыта колдовскими глифами, направляющими злой рок на врагов ее создателя. *В глифы на ней вписывается имя обреченного и когда он находится на одном поле боя с палицей, он получает критические провалы на 91+ вместо 96+, а все атаки по нему получают бонус +10. Потратив смену работы и пройдя комбинированный тест на Forbidden Lore (Heresy)+0 и Linguistics (Chaos Glyphs)+0, можно поменять цель проклятья палицы.*

Bedlam Staff /Посох Бедлама



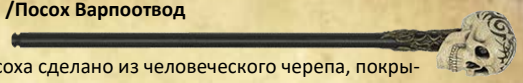
В одном шаге от полноценного демонического оружия, под обмотками из человеческой кожи, покрывающими этот посох, скрыты рунические вязи, что постоянно заманивают внутрь слабейших Серных Ужасов Тзинча и высасывают из них силы. *Когда псайкер с этим посохом получает Варп-Прорыв, он может вместо этого разрядить собранную в посохе силу и заменить его тремя Феноменами, которые не могут вызывать Прорывы (перебрасывайте результаты пока не выпадет без Прорыва), но посох до конца боя или сцены теряет силу, становясь обычным примитивным посохом.*

Hequa Staff /Посох Хека



Эта изящная Тизканская психосиловая глефа с сердечником из фокусирующих психокристаллов помогает псайкеру лучше направлять свой ментальный гнев во врагов. *Когда псайкер использует этот посох как Психофокус для манифестации психострельбы, Успехи на Уклонение от нее половинятся (окр.▼).*

Warprod Staff /Посох Варпоотвод



Навершие этого психосилового посоха сделано из человеческого черепа, покрытого защитной вязью. *Когда псайкер использует этот посох как Психофокус и вызывает Феномен или Прорыв, он может выбрать нивелировать его, обратив череп в прах. Замена черепа занимает смену работы и требует теста на Scholastic Lore (Occult)–10, а также еще одного человеческого черепа.*

ЩИТЫ

Название	Группа	Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	AP	Защита	Свойства	Wt	R
Buckler /Балкер	Basic	1р	Щит	0-2	1d5+1 I(Cr)	0	0		Defensive, Primitive	1кг	-3
Targe /Тарг	Basic	П	Щит	0-1	1d5 I(Cr)	0	2	Р1	Defensive, Primitive	2.5кг	-3
Heater Shield /Экю	Basic	1р, П	Щит	0-3	1d5 I(Cr)	0	4	Р1+(Т)/(Г)	Defensive, Primitive	4кг	-2
Round Shield /Круглый Щит	Basic	1р, П	Щит	0-3	1d5 I(Cr)	0	2	Т+Р1+Р2+(Г)	Defensive, Primitive	5кг	-3
Kite Shield /Каплевидный Щит	Basic	1р, П	Щит	0-2	1d5 I(Cr)	0	2	Т+Р1+(Г)/(Н1+Н2)	Defensive, Primitive	4кг	-2
Tower Shield /Башенный Щит	Basic	1р	Щит	0-1	1d5 I(Cr)	0	4	Т+Р1+Р2+Н1+Н2+(Г)	Defensive, Primitive	8кг	-1
Shock Shield /Шоковый Щит	Basic	1р	Щит	0-3	1d5 I(Cr)	0	3	Т+Р1+Р2+Н1+Н2+(Г)	Defensive, Shock	4кг	2
Lock Shield /Оцепительный Щит	Basic	1р	Щит	0-3	1d5 I(Cr)	0	4	Т+Р1+Р2+Н1+Н2+(Г)	Defensive	5кг	2
Assault Shield /Штурмовой Щит	Basic	1р	Щит	0-3	1d5 I(Cr)	0	4	Т+Р1+Р2+Н1+Н2+(Г)	Defensive	4кг	0
Boarding Shield /Абордажный Щит	Basic	1р	Щит	0-3	1d5 I(Cr)	0	6	Т+Р1+Р2+Н1+Н2+(Г)	Defensive	8кг	2
Astartes Combat Shield /Боевой Щит Астартес	Basic	П	Щит	0-1	1d5 I(Cr)	0	3	Р1	Defensive, Legion, Reinforced	5кг	2
Storm Shield /Штормовой Щит	Basic	1р, П	Щит	0-3	1d10 I(Cr)	0	4	Р1+(Т)/(Г)	Defensive, Reinforced	5кг	3
Runic Shield /Рунический Щит	Basic	1р, П	Щит Щит	0-2 3	1d5+1 I(Cr) 1d10–1 R	0 2	1	Р1+Т+(Г)	Defensive, Reinforced, Tainted	5кг	4

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ:

Buckler /Баклер - Маленький металлический ручной щит. *Не получает штраф на попадание от свойства Defensive и убирает бонус противника за более длинное оружие. Его можно носить на поясе вместо спины.*

Targe /Тарг - Маленький щит, крепящийся ремнями к запястью. *Позволяет использовать в руке со щитом другое оружие, или держать двуручное оружие, но может быть использован для парирования, только если в руке с ним держат нож, кулак, пистолет, или ничего.*

Heater Shield /Экю - Треугольный рыцарский щит, обитый сталью. *Позволяет парировать, даже когда рука со щитом на предплечье используется, чтобы держать стремена ездового зверя или руль байка.*

Round Shield /Круглый Щит - Традиционный широкий круглый щит, в ходу на множестве диких и феодальных миров. *Дает штраф –10 на тесты Акробатики, кроме Вольта и Группирования.*

Kite Shield /Каплевидный Щит - Тяжелый пехотный щит со сужающимся к низу «Хвостом» для прикрытия ног. *Дает штраф –10 на тесты Акробатики, кроме Вольта и Группирования. Уменьшает скорость Бега до скорости Натиска.*

Tower Shield /Башенный Щит - Большой тяжелый щит, обеспечивающий полное укрытие. *Удваивает штраф на попадание от свойства Defensive. Дает штраф –30 на все тесты Акробатики. Не позволяет совершать Бег, даже когда сложен за спину.*

Shock Shield /Шоковый Щит - Тяжелый щит с мощными шоковыми конденсаторами, используемый Арбитрами для разгона и контроля толп. *Дает штраф –10 на тесты Акробатики, кроме Вольта и Группирования. Не позволяет совершать Бег. Когда этим щитом парируют безоружную атаку или атаку естественным оружием, или владелец получает попадание такой атакой в защищенную часть тела, находясь в Защитной Стойке, атакующий получает попадание с 1d10 E Dmg, Pen 0, Shocking в часть тела, которой он атаковал. Имеет прозрачное окно для обзора при защите головы. Разъем под винтовку позволяет стрелять из этой винтовки с одной руки без каких либо штрафов.*

Lock Shield /Оцепительный Щит - Тяжелый щит с магнитными замками по бокам. *Дает штраф –10 на тесты Акробатики, кроме Вольта и Группирования. Не позволяет совершать Бег. Когда персонаж с этим щитом находится в базовом контакте с союзником с таким щитом, он получает бонус +20 на встречные тесты против попыток сбить его с ног, повалить или сдвинуть за каждого союзника (до двух), а Орды не получают бонусов на тесты Захвата и Борьбы против него. Имеет прозрачное окно для обзора при защите головы.*

Assault Shield /Штурмовой Щит - Тяжелый керамитовый боевой щит, используемый при штурме зданий и тоннелей. *Дает штраф –10 на тесты Акробатики, кроме Вольта и Группирования. Не позволяет совершать Бег. Имеет прозрачное окно для обзора при защите головы.*

Boarding Shield /Абордажный Щит - Массивный и широкий бронещит для абордажных операций и осадных штурмов. *Является Башенным Щитом со всеми его особенностями. Имеет прозрачное окно для обзора при защите головы. Разъем под винтовку позволяет стрелять из этой винтовки с одной руки без каких либо штрафов.*

Astartes Combat Shield /Боевой Щит Астартес - Легкий наручный щит Астартес, генерирующий перед собой защитное поле. *Является Таргом со всеми его особенностями. Дает не перегружающийся щит-дефлектор 1-30 от рукопашных атак.*

Storm Shield /Штормовой Щит - Щит с мощным генератором защитного поля, используемый элитой лояльных Орденов Астартес и орденами смертных Крестоносцев. *Является Экю, со всеми его особенностями. Дает щит-купол 1-65/1 от атак с углов, прикрываемых щитом.*

Runic Shield / Рунический Щит - В этот покрытый зловещими узорами и бритвенно острыми шипами щит некогда заключили демона, после чего изгнали его, пропитав металл несокрушимой порчей. *Является Экю со всеми его особенностями. Получает бонус к AP, равный Cor.B владельца, и броня от него способна поглощать урон со свойством Warp Weapon. Если персонаж имеет Cor 60+, он способен видеть сквозь щит и получает не перегружающийся колдовской щит-купол 1-50 от атак с углов, прикрываемых щитом.*

МОДИФИКАЦИЯ

Рукопашное оружие можно улучшать модификациями, что добавляют новые функции, порой ценой новых ограничений. Улучшения добываются как обычно, но требуют установки через тест на Tech-Use+0 или Trade (Weaponsmith) +20, если не были получены одновременно с оружием, к которому их применяют:

Материалы:

Бонусы от материалов не складываются, так что если оружие получает бонус +3 к Dmg от одного, и +1 от другого, оно использует наибольший.

R: -1 | Hardened /Усиленное – Ударные поверхности оружия укрепляются пласталью, керамитом, и прочими продвинутыми материалами. Оно получает +1 Dmg и теряет свойство Primitive на всех профилях, наносящих I(Cr) урон, кроме профиля Посоха. Щиты также получают +1 AP.
Требование: Примитивное *или* силовое оружие *или* примитивный щит.

R: -1 | Hardwood /Твердое Дерево – Древко оружия выполнено из редких прочных сортов дерева. Оно получает +1 Dmg и теряет свойство Primitive на профиле Посоха.
Требование: Древковое оружие.

R: 0 | Mono /Mono – Лезвие оружия заменяется мономолекулярно заточенным пластальным. Оно получает +2 Pen и теряет свойство Primitive на всех профилях, наносящих R урон.
Требование: Примитивное *или* силовое оружие.

R: 1 | Adamantium Jacket /Адамантиевая Оболочка – Оружие покрыто тонким напылением чистого адамантия. Оно получает свойство Reinforced
Требование: Любое.

R: 1 | Wanderwood /Странствующее Дерево – Древко оружия выполнено из сверхпрочного древесины почти вымершего Странствующего Дерева. Оно получает +2 Dmg, теряет свойство Primitive, и получает свойство Reinforced на профиле Посоха.
Требование: Древковое оружие.

R: 2 | Lathe Steel /Латейская Сталь – Оружие выковано из особого сплава стали и адамантия, отлитого в условиях сверхгравитации. Оно получает +2 Dmg, +3 Pen, теряет свойство Primitive, и получает свойство Reinforced на всех профилях, кроме профиля Посоха.
Требование: Примитивное или силовое оружие.

R: 2 | Lathe Teeth /Латейские Зубья – Зубья этого оружия выкованы из латейской стали. Оно получает +2 Dmg, +1 Pen, и получает свойство Reinforced на всех профилях, наносящих R урон.
Требование: Цепное оружие.

R: 4 | Kraken Teeth / Зубья Кракена – Зубья этого оружия сделаны из зубов легендарного подводного хищника Фенриса. Оно получает +4 Dmg, +3 Pen и свойство Reinforced на всех профилях, наносящих R урон.
Требование: Цепное оружие.

Функционал:

R: -2 | Flanged/Spiked /Пернатое/Шипованное – Незаостренные ребра и короткие шипы на бойке этого оружия впиваются в жесткую броню, эффективнее передавая момент и предотвращая соскальзывание удара. Оружие получает бонус +5 на попадание профилями булавы, молота или кистеня по противникам в жесткой броне .
Требование: Булава *или* молот *или* кистень.

R: -1 | Hammer-Guard /Гарда-Молот – Одна из гард меча сужается в узкий клюв, вторая – заканчивается бойком молота. В Хвате Мордхау меч может использоваться как Боевой Молот, а не Булава как обычно.
Требование: Меч.

R: 0 | Duelist Grip /Дуэльная Рукоятка – Рукоятка, подстроенная под руку владельца, позволяет ему более тонкий контроль лезвия. Дает +5 на Парирование этим оружием только для того персонажа, под которого она настроена.
Требование: Меч *или* нож.

R: 0 | Safeguard /Безопасная Гарда – Гарда полностью прикрывает ладонь от ударов. Дает +2 AP против рукопашных атак в руку с оружием. Если оружие примитивное, то и броня тоже. Позволяет атаковать оружием, используя профиль латной перчатки.
Требование: Одноручная булава, нож, меч, молот, или топор.

R: 1 | Bladebreakers /Клинколомы – Узкие углубления в клинке, предназначенные (вопреки названию) для того, чтобы поймать вражеский клинок и выкрутить его из рук. Позволяет после успешного Парирования вражеской атаки *клинковым* оружием потратить 2 оставшихся Успеха на Парирование, чтобы за свободное действие провести прием Обезоруживание (который все еще требует одноименного Таланта).
Требование: Меч *или* нож.

Разное:

R: -1 | Censer /Кадило – В оружие встроено кадило, распыляющее газ или дым при каждом взмахе. При каждой атаке (даже если она промахнулась) цель **и** атакующий персонаж получают попадание газом или дымом, которым кадило заправлено (имеет бак на 20 зарядов).
Требование: Булава *или* молот *или* кистень.

R: 0 | Chain /Цепь – Оружие приковано цепью к броне. Когда его роняют, выпускают из рук или выбивают, оно повисает на цепи вместо того, чтобы упасть на землю. Оружие, висящее на цепи, можно Взять как обычно, но оно считается висящим на Неудобной разгрузке. Если его можно метать, расстояние ограничено длиной цепи.
Требование: Любое одноручное.

R: 0 | Venom Drip /Ядовитый Желоб – Вдоль клинка оружия тянется желоб, из которого струится заправленный в рукоять яд. Профили оружия, наносящие R урон, получают свойство Toxic (0). Стандартный яд можно заменить любым другим, заменив свойство Toxic (0) эффектом этого яда (контейнер на 10 зарядов).
Требование: Не силовое и не цепное оружие.

R: 1 | Poisoned Blade /Ядовитый Клинок – Сам материал клинка ядовит и крохотные частички лезвия, остающиеся в ранах, отравляют их. Профили лезвий и острий оружия получают свойство Toxic (0).
Требование: Клинковое оружие.

R: 1 | Shock Cap /Шоковый Набалдашник – Тупой конец древка оборудован шоковым конденсатором для вырубания противников. Оно получает свойство Shocking и теряет свойство Primitive на профиле Посоха.
Требование: Древковое оружие.

R: 2 | Accatran Whisper Chain /Аккатранская Шепчущая Цепь – Этот тщательно откалиброванный двигатель и цепь для цепного оружия издает лишь слабый урчащий звук и легкий свист рассекаемого цепью воздуха вместо оглушительного рева при работе. Он не глушит скрежет зубьев по броне и крики боли жертвы, но даже так делает оружие заметно тише.
Требование: Цепное оружие без Цепи Железных Клыков.

R: 2 | Custom Grip /Персональный Хват – +5 на все тесты BS и WS с этим оружием для пользователя, под которого оно подстроено, –5 для других. Заменяет Дуэльную Рукоятку, если она была установлена ранее.
Требование: Любое.

R: 2 | Ironfang Chain /Цепь Железных Клыков: – Этот огромный двигатель для цепного оружия носится в заплечном рюкзаке и передает крутящий момент в оружие по механическому кабелю. Вес оружия увеличивается на 8 кг и оно получает +2 Dmg, +2 Pen и улучшение Цепи, отображающее кабель питания.
Требование: Цепное оружие без Аккатранской Шепчущей Цепи.

R: 2 | Handlegun /Ствол-рукоятка – В рукоятке оружия спрятано однозарядное стрелковое оружие. На него можно установить любой пистолет с улучшением Компактное. Пистолет теряет свойство Accurate, получает свойство Inaccurate, его Rld удваивается до максимума в 10, а Clip уменьшается до 1. Стрелять из него можно, только держа оружие в Обратном Хвате. В Легион-оружие можно интегрировать не-Легион пистолет, но не наоборот. Пистолет добывается отдельно.
Требование: Нож или меч.

R: 2 | Shaftgun /Древкопушка – В древко и наконечник оружия интегрируется стрелковое оружие. На него можно установить любую винтовку или пистолет. Стрелковое оружие теряет свойство Accurate, получает свойство Inaccurate и его Rld удваивается до максимума в 10. Если в оружие интегрируется не пистолет или комби-подствольник, оно понижает свой Баланс на 1. Оружие считается штыком в расчете Таланта Bayonet Charge. В Легион-оружие можно интегрировать не-Легион оружие, используя его без штрафа, но не наоборот. Стрелковое оружие добывается отдельно.
Требование: Древковое оружие.

R: 3 | Storm Field /Штормовое Поле – Усиленный генератор силового поля генерирует более мощный нимб энергии, который, правда, может зацепить самого владельца. Оружие получает +2 Dmg, +2 Pen на всех профилях, имеющих свойство Power Field, и уничтожает другое оружие при парировании со 100% вероятностью, но при критическом промахе наносит попадание в руку, которой его держат (случайную если в двух), не получая бонуса к урону от S.b.
Требование: Силовое оружие.

R: 5 | Gene-Coded /Гено-Кодированное – Оружие считывает генетическую информацию пользователя и работает только в руках владельца.
Требование: Любое.

БРОНЯ

AP:

Отображает уровень брони на разных участках тела персонажа: Голова/Торс/Руки/Ноги.

Персонаж может носить несколько комплектов брони одновременно, но их AP не складывается и используется наибольший.

Max.A:

Многие виды брони стесняют движение из-за своего веса и ограниченной подвижности сочленений. Броня с этим параметром уменьшает A персонажа до значения этого пармаметра, если его A выше. Качество брони модифицирует этот параметр:

***Poor.Q**: –10, **Good.Q**: +5, **Best.Q**: +10.*

СВОЙСТВА БРОНИ:

Conductive /Проводящая

Эта броня сделана из металла, хитина или другого электропроводящего материала. Она не дает AP от E(El) урона.

Flak /Флак

Вязкий волокнистый материал этой брони специально разработан, чтобы останавливать осколки. Она удваивает AP против X(Fr) урона.

Hard /Жесткая

Эта броня включает множество твердых пластин, идеальных для максимальной защиты, но не очень подходящих для удобства. Сон и отдых в этой броне не может снимать последний оставшийся уровень Усталости. Нельзя носить два жестких элемента брони на одной части тела.

Open /Открытый

Шлем с этим свойством не имеет визора, маски, или забрала, и не прикрывает лицо. Штраф на прицельное попадание в глаз уменьшается с –50 до –30.

Primitive /Примитивная

Эта броня сделана из низкотехнологичных материалов и не получает бонуса к AP от урона примитивным оружием.

Sealed /Закрытая

Эта броня защищает от внешней среды. Полный комплект брони с этим свойством защищает от химических атак, действующих на кожу. Эффект теряется после получения попадания, пробившего броню.

Soft /Мягкая

Эта броня не имеет жестких пластин, и неэффективна против дробящих ударов. Она не дает AP от I(Cr) урона, но не имеет Сочленений.

Void /Пустотная

Эта броня создана для защиты от смертоносного вакуума космоса. Полный комплект брони с этим свойством защищает от вакуума, жара, газов, и фоновой радиации. Броня имеет собственный запас воздуха, которого хватает на 6 часов. Качество брони модифицирует запас воздуха:

***Poor.Q**: –3ч, **Good.Q**: +6ч, **Best.Q**: неограниченный запас воздуха.*

Эффект теряется после получения попадания, пробившего броню.

ПРИМИТИВНАЯ БРОНЯ

Название	AP	Max.A	Свойства	Wt	R
Heavy Leathers /Выделанная Кожа	–/1/1/1	–	Primitive, Soft	2кг	-3
Beast Furs /Меха	–/2/2/–	–	Primitive, Soft	4кг	-3
Gambeson /Стеганка	–/3/2/2	50	Primitive, Soft	4.5кг	-2
Mail Coif /Кольчужный Капюшон	4/–/–/–	–	Conductive, Open, Primitive, Soft	1кг	-1
Mail Jacket /Кольчужный Жилет	–/4/–/–	45	Conductive, Primitive, Soft	4кг	-1
Mail Hauberk /Кольчужный Хауберк	–/4/4/4	35	Conductive, Primitive, Soft	10кг	-1
Jack Chains /Стальные Колодки	–/–/4/4	–	Conductive, Hard, Primitive	2кг	-2
Plate Helm /Латный Шлем	5/–/–/–	–	Conductive, Hard, Open, Primitive	1.5кг	-1
Full Plate /Латный Доспех	6/6/5/5	40	Conductive, Hard, Primitive	20кг	1

ФЛАК БРОНЯ

Название	AP	Max.A	Свойства	Wt	R
Flak Cap /Флак Фуражка	3/–/–/–	–	Flak, Open, Soft	0.5кг	-1
Flak Helmet /Флак Шлем	4/–/–/–	–	Flak, Hard, Open	1.2кг	-1
Sealed Flak Helmet /Закрытый Флак Шлем	4/–/–/–	–	Flak, Hard, Sealed	1.4кг	0
Flak Cloak /Флак Плащ	–/3/3/3	–	Flak, Soft	1кг	-1
Flak Uniform /Флак Униформа	–/3/3/3	65	Flak, Soft	1.5кг	-1
Flak Vest /Флак Жилет	–/4/–/–	55	Flak, Hard	4кг	-1
Flak Armour /Флак Броня	–/4/4/4	50	Flak, Hard, Sealed	11кг	0

ПАНЦИРНАЯ БРОНЯ

Название	AP	Max.A	Свойства	Wt	R
Carapace Helm /Панцирный Шлем	6/–/–/–	–	Conductive, Hard, Open	1.5кг	1
Carapace Chestplate /Панцирный Нагрудник	–/6/–/–	60	Conductive, Hard	6кг	1
Light Carapace /Легкий Панцирь	–/6/5/5	55	Conductive, Hard	12кг	1
Enforcer Carapace /Панцирь Силовиков	6/6/6/6	45	Conductive, Hard, Open	15кг	1
Arbites Carapace /Панцирь Арбитров	6/6/6/6	50	Conductive, Hard, Sealed	15кг	2
Tempestus Carapace /Панцирь Темпестус	6/7/6/6	50	Conductive, Hard, Sealed, Void	12кг	2
Scout Carapace /Панцирь Скаутов	5/7/6/6	–	Hard	21кг	3

ЯЧЕИСТАЯ БРОНЯ

Название	AP	Max.A	Свойства	Wt	R
Mesh Cowl /Ячеистый Капюшон	3/–/–/–	–		0.5кг	1
Mesh Jacket /Ячеистый Жилет	–/4/–/–	–		1кг	1
Mesh Armour /Ячеистая Броня	–/4/4/4	–		2кг	1
Xeno Mesh Armour /Ксено-Ячеистая Броня	–/5/4/4	–	Sealed	1кг	2
Aspect Armour /Аспектная Броня	–/6/6/6	–	Sealed, Void	3кг	3

ПРОЧАЯ БРОНЯ

Название	AP	Max.A	Свойства	Wt	R
Void Suit /Пустотный Скафандр	1/2/2/2	30	Open, Sealed, Soft, Void	4кг	-1
Wind Suit /Ветреный Скафандр	4/4/4/4	30	Open, Sealed, Soft	16кг	0
Syntskin Bodyglove /Костюм-перчатка Синтекожи	-/2/2/2	–	Sealed, Soft	0.5кг	1
Xeno Hides /Ксено-Шкуры	–/6/6/–	50	Soft	9кг	1
Vulkanized Cloak /Вулканизированный Плащ	4/4/4/4	–	Soft	4кг	2
Power Harness /Силовая Сбруя	–/4/4/–	40	Conductive, Hard	15кг	3
Obsidian Plate /Обсидиановые Латы	7/8/7/7	–	Hard	4кг	4
Robes of Torment /Робы Мучения	–/4/4/4	–	Soft	2кг	4
Plate of Rust /Доспех Ржавчины	7/7/6/6	35	Conductive, Hard	20кг	4
Harness of Rage /Сбруя Ярости	6/7/6/6	50	Conductive, Hard	13кг	4
Gleamfeather Cloak /Плащ Мерцающих Перьев	–/5/5/5	–		1кг	4

ОПИСАНИЕ БРОНИ:

Heavy Leathers /Выделанная Кожа

Крепкая надежная одежда, в ходу как в примитивных и феодальных обществах, так и среди ульевых банд и пустотников нижних палуб.

Beast Furs /Меха

Как популярная теплая одежда среди охотников, так и модный аксессуар среди элит, особенно на мирах, где мех является редкостью.

Gambeson /Стеганка

Броня из многократно сложенной ткани, популярная на феодальных мирах как сама по себе, так и как поддоспешник для другой брони.

Mail /Кольчуга

Сложная в производстве, но не требующая продвинутой металлургии, кольчужная броня встречается повсеместно, от феодальных миров, где она используется армиями, до цивилизованных, где ее носят отбросы общества, не имеющие доступа к более продвинутым технологиям, и люди, работающие с опасными животными.

Jack Chains /Стальные Колодки

Дешевые стальные стержни, налокотники, наплечники и наколенники, обычно вшиваемые поверх стеганки, колодки обеспечивают дешевую дополнительную защиту рук и ног в ближнем бою для простых солдат феодальных миров. *Их AP работает только против рукопашных атак.*

Plate /Латы

Броня из металлических пластин, полные латы, как правило, являются эксклюзивным снаряжением воинской элиты феодальных миров, в то время, как рядовые солдаты могут позволить себе только шлем.

Flak Armour /Флак Броня

Сформированная из спрессованных пластековых волокон, в массе которых вязнут пули и осколки и рассеиваются лучи лазеров, флак броня является визитной карточкой Имперской Гвардии. Встречающаяся как вшитой в ткань, так и в виде плотных твердых пластин, флак-броня принимает сотни форм, соответствуя традициям местного производства и военной службы. Большая часть Гвардейцев носит комбинацию открытого флак-шлема, бронированной униформы и жилета.

Flak Cloak /Флак Плащ

Носимый в основном поверх легкой или специализированной одежды, в ситуациях, когда полноценную флак-броню невозможно использовать. *Не защищает от атак с передней арки 90°, кроме как если персонаж Лежит, находится в Укрытии или стоит в Защитной Стойке.*

Carapace Armour /Панцирная Броня

Выкованная из закаленной пластали, панцирная броня предоставляет лучшую защиту, доступную массово производимой не-силовой броне, и встречается в основном на офицерах и элитных бойцах армий Человечества по обе стороны схизмы Хаоса.

Enforcer/Arbites Carapace /Панцирь Силовиков/Арбитров

Тяжелая панцирная броня, носимая локальными силами правопорядка и Арбитрами соответственно. *Эта броня получает +1 AP от атак, наносящих I Dmg с передней арки 180°, и имеет встроенные гироскопы, дающие +10 на встречные тесты против попыток передвинуть, повалить, или сбить с ног персонажа. Имеют два магнитных замка 1×1 на предплечьях и один 4×1 за поясом.*

Tempestus Carapace /Панцирь Темпестус

Тяжелая панцирная броня, имперских штурмовиков Темпестус и гренадеров Имперской Гвардии. *Эта броня имеет встроенный нижний слой флак-пластин и флак-ткани, обеспечивающий AP 4 на сочленениях и AP 8 против X(Fr) урона.*

Scout Carapace /Панцирь Скаутов

Панцирная броня, носимая неофитами лояльных орденов Космодесанта, с пластинами из прочного керамита и термальным поддоспешником, гасящим звуки движения и тепловой профиль скаута. *Дает +10 на тесты Stealth и скрывает персонажа с теплового зрения, выравнивая его температуру с температурой фона. Только Космодесантники могут носить эту броню из-за ее большого размера и веса.*

Mesh Armour /Ячеистая Броня

Высокотехнологичная броня, состоящая из десятков тысяч крохотных ячеек, что затвердевают при попадании, но остаются мягкими как обычная ткань большую часть времени. Тонкая и легкая, эта броня часто носится скрытно под одеждой или другой броней. *Ячеистая броня не имеет сочленений, так же как Мягкая броня, но без ее слабостей.*

Xeno Mesh/Aspect Armour /Ксено-Ячеистая/Аспектная Броня

Трофейная броня, снятая с рядовых и элитных соответственно бойцов Эльдар. Шлемы эльдарской конструкции, к сожалению, переделке под человеческих пользователей не поддаются, но даже без них эта броня намного превосходит человеческие аналоги.

Void Suit /Пустотный Скафандр

Дешевый и повсеместно распространенный скафандр для работы в вакууме. Кроме системы жизнеобеспечения и охлаждения, этот доспех по умолчанию оборудован магнитными подошвами, тросом с крюком для закрепления к обшивке корабля и небольшими маневровыми двигателями на сжатом воздухе, обеспечивающими ему Трейт Flyer (2) в условиях невесомости или микрогравитации крупных кораблей.

Wind Suit /Ветреный Скафандр

Ураганные ветра, способные носить человека как пылинку или содрать с него мясо до кости потоком песка – отнюдь не редкость на многих планетах, особенно равнинных агро-мирах, и эти скафандры были созданы, чтобы работать в сердце подобного урагана. *Сложная система широких лезвий, торчащих из ветреного скафандра, нивелирует парусность под любым углом, позволяя персонажу игнорировать штрафы от ветра, а встроенный респиратор позволяет свободно дышать даже в сердце пылевой бури. Доспех также оборудован четверкой мини-гарпунов на поясе, которые могут за полудействие или реакцию выстрелить в землю, надежно закрепив персонажа от любой попытки сдвинуть его, и так же за полудействие отцепиться и втянуться обратно.*

Syntskin Bodyglove /Костюм-перчатка Синтекожи

Тонкий облегающий костюм, известный как визитная карточка наемных убийц и культов смерти. *Дает +10 на тесты Stealth и скрывает персонажа с теплового зрения, выравнивая его температуру с температурой фона, если поверх этой брони не носить больше ничего, кроме разве что легкой разгрузки или пояса.*

Xeno Hides /Ксено-Шкуры

Выделанная шкура могучего ксено-зверя, вроде Карнодона или Громового Волка, это одновременно символ статуса, показывающий, что владелец смог сразить столь могучего зверя, и эффективная броня.

Vulcanized Cloak /Вулканизированный Плащ

Этот тяжелый плащ является символом власти высокопоставленных Механикум, одновременно предоставляя им защиту от смертельных ударов мотивирующей силы. *Не защищает от атак с передней арки 90°, кроме как если персонаж Лежит, находится в Укрытии или стоит в Защитной Стойке. Утраивает AP против E(El) урона (обычно до 12).*

Power Harness /Силовая Сбруя

Эта сложная конструкция из пластальных штифтов, обтянутых плотными пучками электронных фибромышц, крепится к спине и рукам, придавая обычному человеку силу, сравнимую с мощью Астартес, хоть и ценой стесненных движений. *Силовая Сбруя дает персонажу Трейт Unnatural S (4), но только в расчете силы рук – она не увеличивает носимый вес и урон от ударов ногами или головой и не дает дополнительные Успехи на тесты S, что требуют усилия всего тела. Она подключается к мозгу персонажа через MIU и бесполезна без него. Ее AP работает только против рукопашных атак.*

Obsidian Plate /Обсидиановые Латы

Эти удивительно легкие латы выкованы из таинственного материала, добытого из доисторических чернокаменных мегалитов, что стабилизируют некоторые миры в сердцах варп-штормов. Подобно мегалитам, эта броня отвергает касание Варпа и обеспечивает своему носителю толику защиты от него. *AP Обсидиановых Лат может использоваться против Варп-Оружия. Оружие, наносящее удары по ним, теряет свойство Force до начала следующего Хода атакующего. На персонаже в Обсидиановых Латах нельзя поддерживать психосилы или демоническую Одержимость дольше одного Хода.*

Robes of Torment /Робы Мучения

Каждое кольцо этой тонкой серебряной кольчуги выгравировано строками из 666 поэм экстаза и шипы, которыми она впивается в плоть, наполняя носителя нечеловеческим наслаждением и демонической скоростью и силой с каждым полученным ударом. Эта кольчуга всегда носится на голое тело, хотя поверх нее можно носить любую другую броню. *Персонаж под Покровительством* **Слаанеш**, *что носит эту броню, получает дополнительно 1 урона от любого нанесшего урон попадания в торс, руки, или ноги. Каждый раз, когда он получает урон, он получает +5 к WS, BS, S и A до конца боя или сцены (или пока не будет полностью вылечен) до максимума в +30. Он может за полудействие нанести себе 1 непоглощаемого R Dmg в торс, чтобы активировать этот эффект.*

Plate of Rust /Латы Ржавчины

Эти тяжелые железные латы закалены в гное, собранном из бубонов 777 верных последователей Нургла и сила Чумных Садов, разрушающая все созданное руками человека, струится сквозь ее ржавый металл. *Когда эту броню носит персонаж под Покровительством* **Нургла**, *каждый раз, когда он получает попадание рукопашным оружием, это оружие имеет шанс быть уничтоженным, как если бы оно было парировано оружием со свойством Power Field. Если оружие не уничтожается, удар высекает из брони облако едкой ржавчины, наносящее атакующему попадание, не наносящее урона, со свойством Corrosive (7) – от него можно Уклониться как от Взрыва с радиусом 1м.*

Harness of Rage /Сбруя Ярости

Этот панцирный доспех выкован из клинков достойных противников, сраженных великим чемпионом Кхорна. Закаленный в лужах крови на поле боя, он впивается бронзовыми шипами в тело чемпиона и поддерживает его в состоянии сражаться за гранью смертельных ран. *Когда эту броню носит персонаж под Покровительством* **Кхорна**, *находящийся в Ярости, он получает Трейт Regeneration (4) и автоматически проходит тест на T для его активации, если с начала предыдущего хода убил другого персонажа. Он уменьшает любой полученный критический результат на 20 до минимума в 0 (и может таким образом опуститься до –29 критических ран, прежде чем умереть), но когда он выходит из Ярости, то немедленно получает критический результат, равный его текущим критическим ранам.*

Gleamfeather Cloak /Плащ Мерцающих Перьев

Этот плащ соткан из перьев 999 Тзаангоров, предательски убитых их соратниками в борьбе за власть, и метафизическая сила амбиций и предательства, струящаяся сквозь них, делает эти перья крепче стали. *Не защищает от атак с передней арки 90°, кроме как если персонаж Лежит, находится в Укрытии или стоит в Защитной Стойке. Персонаж под Покровительством* **Тзинча**, *носящий этот плащ, получает не перегружающийся чародейский щит-купол 1-50, который увеличивается до 1-90 с задней арки 90°, удваивает AP плаща против атак от соратников (утраивает, если они атаковали с задней арки 90°) и может использовать свой AP против Варп-Оружия.*

МОДИФИКАЦИЯ

Броню можно улучшать модификациями, что добавляют новые функции, порой ценой ограничений. Улучшения добываются как обычно, но требуют установки через тест на Tech-Use+0 или Trade (Armourer) +20, если не были получены одновременно с броней, к которой их применяют:

R: -1 | Open Joints /Открытые Сочленения – Сочленения брони раздвинуты от суставов и заменены бронетканью или кольчугой. Дает +10 Max.A, но уменьшает штраф на попадание в сочленения на 10 (обычно до –30).
Требование: Жесткая броня.

R: -1 | Spikes /Шипы – Длинные шипы покрывают броню. Противники, что промахиваются по нему рукопашными атаками с Rng 0-3, или проводят против него безоружные атаки, Захват, или приемы Борьбы (независимо от успеха) получают попадание (от которого можно Уклониться, но не Парировать), наносящее 1d5+S.b атакующего R Dmg, Pen 2 (Pen 0, Primitive, если броня примитивная). Персонаж считается вооруженным запястным клинком с Rng 0 и улучшением Mono (без, улучшения, если броня примитивная). Вес: +1.5 кг.
Требование: Жесткая броня.

R: 0 | Insulated /Изолированная – Плотный прорезиненный поддоспешник дает +3 AP против E(El) Dmg и иммунитет от ударов электричеством через воду или металлические конструкции. Вес: +2 кг.
Требование: Любая.

R: 0 | Raft /Плот – Надувные буи встроены в броню. За полудействие их можно активировать, чтобы обеспечить броню плавучестью и игнорировать штрафы к Плаванию от тяжелой брони. Вес: +0.5 Кг.
Требование: Жесткая броня.

R: 0 | Reflective /Отражающая – Сверкающая зеркальная поверхность брони отражает лучи. Дает +3 AP против E(Ls) Dmg и –15 на тесты Stealth. Оба эффекта не работают если броня измазана грязью (или кровью).
Требование: Любая.

R: 0 | Sealed /Закрытая – Сочленения и руки затягиваются гермотканью, а визоры или лицо шлема – прозрачными листами пластекла, полностью закрывая тело от внешней среды. Получает свойство Sealed.
Требование: Полный комплект брони.

R: 0 | Thermal /Термальная – Слой теплоизоляции и встроенные электронагреватели дают защиту от экстремально низких температур. Вес: +1.5кг.
Требование: Полный комплект брони.

R: 0 | Void /Пустотная – Броня герметизирована, укреплена против вакуума, имеет системы охлаждения, чтобы рассеивать внутренне тепло в вакууме, и запас воздуха. Получает свойство Void. Вес: +3 кг.
Требование: Полный комплект брони со свойством Sealed.

R: 1 | Ablative /Аблативная – Дополнительный слой брони цепляется сверху, отламываясь или выгорая с каждым попаданием, чтобы принять урон на себя. Дает бонус +5 AP, который уменьшается на 1 с каждым попаданием. На +0 AP модификация ***теряется***. Вес: +2 кг.
Требование: Жесткая броня.

R: 1 | Ceramite /Керамит – Пластины брони частично укреплены термостойким керамитом. Дает +3 AP против E(Fl) Dmg или E Dmg со свойством Deflagrate или Melta. Вес: +2 кг.
Требование: Жесткая броня.

R: 1 | Foam Sealant /Герметизирующая Пена – Капсулы расширяющейся быстро твердеющей пены встроены в броню, вздуваясь и затягивая любые прорехи при повреждении. Броня не теряет свойства Sealed и Void при пробитии. Вес: +10%.
Требование: Полный комплект брони со свойством Sealed или Void.

R: 1 | Thrusters /Сопла – Миниатюрные реактивные двигатели на сжатом воздухе встроены в броню для маневрирования в космосе. Дает Трейт Flyer (2) в условиях невесомости или микрогравитации. Вес: +0.5 кг.
Требование: Жесткая броня.

R: 2 | Cooler /Охладитель – Цепи охлаждающей жидкости вшиты в броню, циркулируя от холодильной установки в нагруднике, обеспечивая защиту от экстремально высоких температур. Персонаж может игнорировать все негативные эффекты Горения в течении 1d5 Ходов, если пламя, которым он объят, наносит не больше 1d10 урона. Вес: +3 кг.
Требование: Полный комплект брони со свойством Sealed.

R: 2 | Transteel /Трансталь – Визор или лицевой щиток шлема выполнен из редкого прозрачного металла, выплавляемого кузницами Магма-города на Марсе. Дает 4 AP против прицельных атак по глазам.
Требование: Жесткий шлем.

R: 3 | Chain Bandoliers /Цепные Бандольеры – Зубастые цепи несколькими кольцами обвивают нагрудник, ловля и ломая лезвия клинков. Противники, что проводят против него безоружные атаки, Захват, или приемы Борьбы (независимо от успеха) получают попадание (от которого можно Уклониться, но не Парировать), наносящее 1d10+2+S.b атакующего R Dmg Pen 2, Tearing. Рукопашное оружие, наносящее R Dmg, при попадании в нагрудник, может быть уничтожено (до нанесения урона), как если бы его парировали силовым оружием, но на 1-40 вместо 1-75. Вес: +4 кг.
Требование: Жесткий нагрудник.

R: 4 | Hexagrammatic Seals /Гексаграмматические Печати – Сложные оккультные узоры из освященного истинного серебра вшиты в броню. Позволяет использовать AP против Варп-Оружия и дает +10 на встречные тесты против психосил и демонической одержимости. Если персонаж псайкер, он получает штраф –20 на все психотесты.
Требование: Любая без Второй Кожи.

R: 4 | Second Skin /Вторая Кожа – Сложная сетка жил псиоактивных материалов делает броню персонажа функционально частью его тела в отношении психосил: он может использовать психосилы Биомантии не снимая перчаток, принимать Огненную Форму не уничтожая свое снаряжение, а психосилы, что изменяют его тело, вызывают такие же изменения в броне, и т. п.
Требование: Любая без Гексаграмматических Печатей.

СИЛОВАЯ БРОНЯ

Силовые доспехи представляют собой полностью закрытую броню из плотных керамитовых плит на пластальном каркасе. Такая броня была бы слишком тяжела и громоздка в использовании, если бы ее не приводили в движение электронные фибромышцы, повторяющие движения носителя и увеличивающие его силу.

Вся силовая броня, имеет свойства Hard и Sealed и, несмотря на то, что является жесткой, не имеет Max.A, т.к. ее собственные движители принимают на себя все усилия по ее движению. Она по умолчанию снабжена модификациями Thermal, Foam Sealant, Thrusters и Cooler, а также имеет следующие свойства:

- Дает бонус к S, указанный в профиле брони.
- Нейтрализует собственный вес в расчете переносимого веса.
- Имеет ретинальный дисплей в шлеме, которым передает данные сенсоров брони и интерфейс управления напрямую на сетчатку, считывая движения глаз для безмолвных команд системам.
- Требует питания от перезаряжаемой батареи, которой хватает на 24ч работы. С разряженной батареей, выключенная, или отключенная эффектом Haywire броня не дает три предыдущих бонуса, все ее субсистемы выключаются и она получает Max.A 10.
- Увеличивает Размер персонажа до 1 (если он не больше изначально).
- Сочленения и ладони брони имеют свойство Conductive.
- Линзы шлема сделаны из бронированного хрусталя и обеспечивают 2 AP против атак по глазам.
- Накладывает штраф –10 на все тонкие манипуляции пальцами.
- Накладывает дополнительно –10 на все тесты Stealth.
- Тепловое излучение доспеха делает его очень заметным для термального зрения.
- Надевание и снятие силового доспеха – длительный и ритуализированный процесс, требующий 30 минут времени и хотя бы 2 ассистента. Отказ от ритуала позволяет сократить время снятия доспеха до 5 минут, а одевания – до 15, а специализированные стойки убирают необходимость в ассистентах.

Название	AP	S	Wt	R
Light Power Armour /Легкая Силовая Броня	7/8/7/7	+10	40кг	2

Этот силовой доспех для смертных достаточно легок, чтобы не страдать от большинства обычных недостатков силовой брони. *Он не увеличивает Размер пользователя и не накладывает штраф на тонкие манипуляции. Его можно одевать или снимать самостоятельно за 15 и 5 минут соответственно. В выключенном состоянии он имеет Max.A 35 вместо 10.*

Название	AP	S	Wt	R
Power Armour /Силовая Броня	8/9/8/8	+20	65кг	3

Тяжелый силовой доспех для смертных, как правило выполняемый на заказ, с бесконечным разнообразием дизайнов, от имитации внешности могучих Астартес, до подражания феодальным латам. *Управление этим доспехом без черного панциря требует немалой подготовки и он получает Max.A 35, если носитель не подключен к нему напрямую через MIU, или имеет Талант Armour Training (Power Armour).*

Название	AP	S	Wt	R
Dragon Scale /Драконья Чешуя	8/9/8/8	+20	65кг	2

Этот дизайн сегментированной силовой брони древнее самого Империума и был на вооружении жрецов Бога-Машины с древнейших записей Механикум. Ныне он встречается на каждом милитант-техножреце Имперской Гвардии и Скитарии. *Только персонажи с Имплантами Механикум могут носить этот доспех, так как он подключается к Кибер-Мантии и питается от его Катушки Потенции, не нуждаясь в батарее. Доспех является продолжением тела жреца и враги не получают бонус +10 от Размера на попадание по персонажу в этой броне, а сам он не получает штраф на тонкие манипуляции. Модульные секции доспеха позволяют носить его без дополнительной модификации даже с мехадендритами и прочими внешними кибернетическими имплантами*

Название	AP	S	Wt	R
Mk II Crusade /Mk II Крестовый Поход	8/9/7/7	+25	280кг	4

Древний дизайн силовой брони времен начала Великого Крестового Похода. Шлем этого доспеха зафиксирован и не поворачивается, хоть и позволяет вращать голову внутри, обеспечивая ограниченный обзор через свой широкоугловой визор-щель. *Авточувства этого доспеха дают бонус в +5 вместо +10, а угол обзора ограничен 120°. Его штраф к тестам Stealth увеличивается до –20.*

Название	AP	S	Wt	R
Mk III Iron /Mk III Железный	9/12/9/9 9/7/6/6	+25	300кг	3

Самый тяжелый из массовых силовых доспехов, Железный экстенсивно бронирован спереди ценой защиты сзади, что обеспечило ему популярность в абордажных операциях, даже после выхода более продвинутых моделей. *Его второй профиль AP используется против атак с задней арки 180°. Авточувства этого доспеха дают бонус в +5 вместо +10, а угол обзора ограничен 120°. Его штраф к тестам Stealth увеличивается до –20.*

Название	AP	S	Wt	R
Mk IV Maximus /Mk IV Максимус	8/9/8/8	+20	220кг	3

Наиболее современная силовая броня на момент начала Ереси, Максимус обеспечивает более сбалансированную защиту и продвинутые сенсорные системы. Большая часть поставок этой модели оказалась в арсеналах Легионов Предателей благодаря махинациям Воителя. *Ретинальный дисплей этой модели оптимизирован под отслеживание цели и действует как прицел Targeter, который складывается с другим прицелом на оружии.*

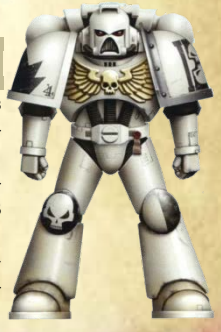
Название	AP	S	Wt	R
Mk V Heresy /Mk V Ересь	8/8/8/8	+20	200кг	2

Массово производимая броня времен Ереси и наиболее распространенная модель среди современных хаоситов, она жертвует многими нововведениями Мк IV ради простоты производства и ремонта, часто залатываясь на ходу с помощью мономолекулярных заклепок, ставших ее визитной карточкой. *Авточувства этого доспеха дают бонус в +5 вместо +10. Тесты на его ремонт и обслуживание получают бонус +30.*

Название	AP	S	Wt	R
Mk VI Corvus /Mk VI Корвус	8/9/8/8	+20	170кг	3

Самый легкий силовой брони, вышедший в серию посреди Ереси и снискавший популярность среди диверсантов и штурмовых отрядов по обе стороны за счет своей бесшумности и хорошей аэродинамики. *Авточувства этого доспеха дают бонус в +15 вместо +10 и включают также нюх. Он дает +10 на тесты Operate (Aeronautica) для персонального полета и не получает обычного штрафа на тесты Stealth.*

Название	AP	S	Wt	R
Mk VII Aquila /Mk VII Аквила	8/10/8/8	+20	180кг	3



Пущенная в серию во время финальных этапов Ереси, эта броня комбинирует большую часть продвинутых систем Максимус с оптимизированной бронезащитой и производилась уже на Терре, попадая в руки Предателям в основном как трофей. В 41-м Тысячелетии это основная модель силовой брони в Лояльных Орденах Империума, постепенно, с грабежом и трофеями, заменяя Мк V в арсеналах Легионов Хаоса.

Название	AP	S	Wt	R
Mk VIII Errant /Мк VIII Странник	8/11/8/8	+20	190кг	4

Единственная серийная модель силовой брони, изобретенная после Ереси, Странник устраняет немногочисленные недостатки Мк VII и укрепляет нагрудник. Эта модель является редкостью даже среди лоялистов, отмечая офицеров и ветеранов ордена. *Бронированный горжет этой модели частично защищает голову, когда случайное попадание приходится в голову, персонаж может бросить 1d10 и на 6+ перенести его в торс.*

Название	AP	S	Wt	R
Artificer Armour /Ремесленная Броня	12/12/12/12	+20	160кг	5

Результат многолетних трудов мастера-ремесленника, эта броня выкована из превосходящих материалов и отлажена до идеальной работы. Только величайшие герои Орденов Лоялистов удостаиваются чести носить эти доспехи и они высоко ценятся как трофеи и символ победы над чемпионами Трона. *Ремесленная броня может иметь особые свойства Mk IV, Mk VI или Mk VIII. Линзы и сочленения этой брони имеют AP 8.*

Название	AP	S	Wt	R
Aegis Armour /Броня Эгиды	9/11/9/9	+20	190кг	†

Броня легендарных и таинственных Серых Рыцарей, укрепленная остовом из освященного истинного серебра и снабженная продвинутой психической матрицей, отражающей вредоносные энергии Варпа, не нарушая потоки, черпаемые самим носителем. *Этот доспех можно добыть только как трофей в бою. Имеет особые свойства Mk IV **и** Mk VIII. Позволяет использовать AP против Варп-Оружия и дает +20 на встречные тесты против психосил и демонической одержимости.*

Название	AP	W	S	A	Max.A	Wt	R
Centurion Warsuit /Боевой Доспех Центурион	8/15/15/15	25	+30	–	30	3500кг	4

Боевой доспех Центурион наделяет космодесантника броней, не уступающей по крепости технике, и не менее внушительным арсеналом. СШК этих доспехов, было обнаружено в М 36 и их производство было санкционировано Механикус. Ныне почти все Лояльные Ордена имеют в распоряжении такие доспехи и трофейные Центурионы понемногу проникают в арсеналы Легионов Предателей.

Имеет следующие особенности:

- Дает Трейты Auto-Stabilized и Sturdy.
- Увеличивает размер до 2, а не 1.
- Не получает бонусов Черного Панциря.
- Персонаж в отключенной броне обездвижен и Беспомощен.
- Не позволяет Бежать, Прыгать, Уклоняться и совершать любые тесты Acrobatics.
- Получает 25 аблативных Ран, которые тратятся перед его настоящими и могут быть восстановлены ремонтом, так же, как с техникой. Попадания в голову игнорируют аблативные Раны.
- Перчатки доспеха не пригодны для любой тонкой работы или оперирования оружием, считаются латными перчатками.
- В торс можно смонтировать ураганный болтер с одним магазином в 360 болтов, спаренную ракетную установку с магазином в 16 ракет или авто-гранатомет с магазином в 60 выстрелов. Из этого оружия можно стрелять в дополнение к другим оружиям без траты действий. Перезарядка магазинов возможна только при обслуживании брони.
- На каждую руку костюма можно установить любое тяжелое оружие или комплект из любой винтовки и осадной дрели (Кулак, Rng 0, Dmg 5d10 R Pen 12, Imprecise, Reinforced, Tearing, Unwieldy). Центурион атакует обеими руками без штрафа, даже не имея Таланта Two Weapon Wielder.
- Пилотируется десантником в силовой броне, который может покинуть доспех и войти в него обратно за полное действие. Попадания с задней арки 90° приходятся в пилота и игнорируют защиту доспеха Центурион.

Terminator Armour /Терминаторская Броня

Эти невероятно прочные костюмы силовой брони являются бесценными реликвиями, за владение которыми идет постоянная жестокая борьба между чемпионами Хаоса. Они имеют следующие особенности:

- Дает Трейты Auto-Stabilized и Sturdy.
- Не получает бонусов Черного Панциря.
- Дает Штраф к А, указанный в профиле брони.
- Персонаж в отключенной броне обездвижен и Беспомощен.
- Не позволяет Прыгать, Уклоняться и совершать любые тесты Acrobatics.
- Получает W аблативных Ран, которые тратятся перед его настоящими и могут быть восстановлены ремонтом, так же, как с техникой.
- Дает полный иммунитет к радиации и экстремальному давлению.
- Может использовать в руках только: Combi-Bolter, Reaper Autocannon, Rotor Cannon, Soulreaper Cannon, Assault Cannon, Heavy Flamer, Power Weapons, Force Weapons. Может использовать двуручное оружие одной рукой без штрафов.

Название	AP	W	S	A	Max.A	Wt	R
Mk I Saturnine /Мк I Сатурнин	16/20/18/18	15	+40	-30	25	1600кг	5

Первая экспериментальная модель Терминаторского доспеха, так и не прошедшая испытаний. Сатурнин был признан слишком громоздким и неудобным. Лишь единицы этих доспехов дожили до наших дней и почитаются как реликвии. *Персонаж в этом доспехе не может Бежать и совершать Натиск и поворачивается не более 90° в Ход, а его угол обзора ограничен 90°. На этот доспех можно устанавливать тяжелое оружие или винтовку с модификацией Shoulder Mount.*

Название	AP	W	S	A	Max.A	Wt	R
Mk II Cataphractii /Мк II Катафракт	14/15/15/15	10	+30	-25	35	1200кг	4

Первая серийная модель Терминаторского доспеха, обладающая адекватной мобильностью и используемая для прорыва осад, абордажных боев и зачистки Космических Скитальцев. Отряды Катафрактов были острием атаки Легиона, набранными из ветеранов и почетной гвардии, и большая часть этих доспехов неоднократно была в тени Примарха. Ныне Катафракты составляют около четверти Терминаторов Хаоса. *Персонаж в этом доспехе не может Бежать, а его угол обзора ограничен 120°. Он получает не перегружающийся щит-купол 1-50.*

Название	AP	W	S	A	Max.A	Wt	R
Mk III Indominus /Мк III Индоминус	14/14/14/14	10	+30	-20	45	1000кг	4

Современная модель Терминаторского доспеха, разработанная ближе к концу Ереси, Индоминус жертвует частью защиты ради большей подвижности и удобства. *Угол обзора персонажа в этом доспехе ограничен 180°. Он получает не перегружающийся щит-дефлектор 1-35, отображающий укрепленные участи брони, способные отразить даже самое мощное попадание, а не настоящий генератор щита. Эта модель встречается в немного уменьшенной версии для смертных, весящей 400 кг и имеющей Редкость 5.*

Название	AP	W	S	A	Max.A	Wt	R
Mk IV Tartraos /Мк IV Тартарос	14/14/14/14	10	+30	-15	–	800кг	5

Самая подвинутая, но в то же время и самая сложная в производстве модель Терминаторского доспеха, обеспечивающая максимальную подвижность для такого веса. Меньше сотни этих доспехов было произведено до конца Ереси и уцелевшие к нашим временам ценятся на вес прогеноидов. *Персонаж в этом доспехе получает не перегружающийся щит-дефлектор 1-35, отображающий укрепленные участи брони, способные отразить даже самое мощное попадание, а не настоящий генератор щита.*

Силовая броня имеет множество внутренних систем, расширяющих ее функционал. Увы, после долгих лет и столетий без нужной поддержки, силовая броня большей части чемпионов Хаоса имеет только несколько все еще работающих Систем. Каждый комплект силовой брони имеет 4 *стандартные* Системы, но может быть улучшен дополнительными Системами и улучшениями для обычной брони. Системы добываются как обычно, но требуют установки через тест на Tech-Use+0 или Trade (Armourer) +20, если не были получены одновременно с броней:

Стандартные Системы:

R: 0 | Magnetized Boot Soles /Магнетические Подошвы – Мощные электромагниты в подошвах позволяют цепляться ногами к магнетическим поверхностям (вплоть до феррокрита со стальными арматурами внутри). При активации за свободное действие дают штраф –10 к A, (что соответственно уменьшает SPD) и не дают совершать Бег, но позволяют перемещаться по магнитным поверхностям в невесомости как обычно, а также дают +20 к тестам Карабканья по магнитным поверхностям.

R: 0 | Reactive Pauldron Plates /Реактивные Пластины Наплечников – Наплечники брони оснащены пластинами реактивной защиты, которые детонируют от контакта кумулятивными струями крак-боеприпасов и подавляют их контр-взрывом. Когда персонаж получает 10 и больше непоглощенного X урона в торс или руку, один из его наплечников взрывается, уменьшая этот урон на 3d6, после чего AP соответствующей руки уменьшается на 2 до ее ремонта. Когда оба наплечника сдетнируют, система перестает работать и ее нужно заменить новой. Персонаж может отключить или включить авто-детонацию реактивных наплечников свободным действием, используя ретинальный дисплей.

R: 0 |Vox Link /Вокс Линк – Вокс-передатчики и звуковые дамперы в шлеме позволяют общаться и передавать данные воксу на расстоянии до 5 км (или меньше в условиях сильного экранирования, вроде хаб-блока Улья или корабля), выдавать вокальные команды броне, или зачитывать ритуальные тексты, не выпуская звук наружу, а также передавать координаты, пикт-фид и прочую информацию на ретинальный дисплей другой силовой брони, с которой синхронизирован вокс-канал. Вокс-решетка шлема также позволяет усиливать голос до оглушительной громкости, что позволяет раз за бой за полудействие сделать боевой вопль (считающийся Атакой), заставляющий всех персонажей без звуковой защиты в радиусе 40м (включая самого атакующего, если у него нет авточувств) пройти тест на P+10 или Оглохнуть на Провалы Ходов, а на 5+ Провалов они также Оглушены на 1 Ход.

R: 1 |Autosenses /Авточувства – Мощный сенсорный комплекс, встроенный в шлем. Дает ночное зрение, +10 на тесты зрения и слуха, и способность засекать радиацию. Фильтрует вспышки, затемняя линзы, обеспечивая иммунитет к свойству Blinding, а также гасит громкие звуки, обеспечивая иммунитет к оглушительно громким звукам.

R: 1 |Nutrient Recycler /Переработчик Питательных Веществ – Броня собирает и перерабатывает отходы жизнедеятельности в компактном химическом реакторе, производя дистиллированную воду и безвкусную серую питательную пасту, подаваемые по трубкам напрямую в шлем, позволяя пить и есть, не снимая шлем, и убирая необходимость в еде и питье.

R: 1 |Osmotic Gill Life Sustainer /Осмотическая Система Жизнеобеспечения – Броня герметизирована и защищена против вакуума, с встроенным репроцессором кислорода, обеспечивающим неограниченный запас воздуха в вакууме и иммунитет к газовым атакам.

R: 1 | Recoil Suppressors /Подавители Отдачи – Перчатки брони гасят отдачу и выравнивают вес оружия, позволяя стрелять из винтовки или длинной винтовки с одной руки без штрафа. Эта система берется отдельно для каждой руки доспеха.

R: 2 | Bio-Monitor /Био-Монитор – Внутренние когитаторы и сенсоры доспеха отслеживают жизненные показатели носителя и в комплекте с вокс-линком позволяют передавать их на ретинальные дисплеи других доспехов. Приводит носителя в себя мощным электрошоком в *конце* его Хода, выводя его из Оглушения, если оно не вызвано Галлюцинациями или Шоком. Имеет 6 инжекторов, которые можно заполнить любыми инъекциями и впрыскивать их содержимое внутривенно за свободное действие, или по заранее заданному условию.

R: 2 | Sustainable Power Source /Поддерживаемый Источник Питания – Батарея брони заменена реактором, способным работать сотни лет без подзарядки. Это может быть Солнечный Конвертер, черпающий энергию из термоядерной реакции, или более эзотерический источник, вплоть до заточенного в батарею демона.

Нестандартные Системы:

R: 0 | Hydrophobic Coating /Гидрофобное Покрытие – Особое покрытие брони отталкивает жидкости и грязь, обеспечивая иммунитет к эффектам брызг, залепляющих визоры, и поддерживая броню чистой даже в бою.

R: 0 | Projector /Прожектор – Мощный прожектор, цепляемый на шлем и освещающий цели, на которые смотрит персонаж. Иногда используемый как дешевая замена ночному зрению авточувств, эта система более распространена среди десантников, ведущих в бой смертных солдат, которые получают преимущества освещения и одновременно безмолвный индикатор того, куда смотрит их предводитель.

R: 1 | Chain Loinguard /Кольчужная Юбка – Адамантиевая кольчуга свисает с пояса, частично прикрывая бедра. Уменьшает критические результаты в ноги на 2, но дает дополнительно –5 на тесты Stealth.

R: 1 | Batpack Port /Порт Батпаков – Кустарный порт для питания брони от батарей лаз-оружия. Позволяет устанавливать батпаки ручного лаз-оружия и питать броню от них, поглощая один заряд каждые 30 секунд (6 Ходов), приоретизируя их перед батареей брони. Перезарядка батпака занимает полудействие, или свободное действие с Талантом Rapid Reload. Несовместим с системой Силовой Кабель.

R: 1 | Sabaton Blades /Сабатонные Лезвия – Несколько лезвий устанавливается на носки бронированных сабатонов доспеха. Позволяют атаковать ногами с профилем (**Когти.П, Rng 0-1, Dmg 1d10 R, Pen 2**). Только для обычной силовой брони.

R: 2 | Gorget /Горжет – Кустарная имитация горжета Мк VIII, этот броне--воротник защищает голову, и когда случайное попадание приходится в голову, персонаж может бросить 1d10 и на 8+ перенести его в торс. Несовместим с силовой броней Мк VI и Терминаторской броней Мк II.

R: 2 | Power Cable /Силовой Кабель – Ранец брони оборудован кабелем, от которого можно запитать пистолет, винтовку, или длинную винтовку Лаз, Плазменного, Мельта, Грав, или Дугового оружия, которые получают бесконечный боезапас, но не получают преимуществ Таланта Quick Draw. Каждый тип оружия требует свой тип кабеля питания. На броню можно установить до 2-х силовых кабелей, или 4-х, если на нем установлен поддерживаемый источник питания.

R: 3 | Crest /Гребень – Тяжелый металлический гребень устанавливается на шлем. Дает +1 AP шлема, но уменьшает штраф на попадание в голову на 5 (обычно до –15). Может быть посвящен одному из 4-х Богов (обычно Кхорну или Тзинчу), обеспечивая бонус +10 на социальные взаимодействия с их последователями, как смертными, так и демоническими.

R: 3 | Maw /Пасть – Шлем оборудован подвижной челюстью, раскрывающейся пастью, полной острых металлических клыков, за которыми скрывается настоящий рот персонажа. Позволяет есть и плеваться кислотой (для десантника), не снимая шлема, дает атаку Укусом в Борьбе, наносящую **1d10+S.b R Dmg**, **Pen 2** и ситуационно +10 на тесты Запугивания, но разгерметизирует броню в Ход, когда открывается, отменяя эффекты свойств Sealed и Void, а также звуковых дамперов вокс-линка.

R: 3 | Raptor Claws /Когти Раптора – Сабатоны доспеха заменяются артикулируемыми когтями, напоминающими лапы хищной птицы. Позволяют атаковать ногами с профилем (**Когти.Р, Rng 0-1, Dmg 1d10+2 R, Pen 2, Reinforced**), и использовать ноги, чтобы хватать врагов или предметы, или для атак в Борьбе. Плохо предназначены для передвижения по земле, от чего владелец считает любой ландшафт трудным при движении пешком, но считает трудный ландшафт обычным при приземлении или взлете. Также дает бонус +20 к тестам Карабканья. Только для обычной силовой брони.

R: 3 | Retractable Helmet /Втягивающийся Шлем – Шлем доспеха разделяется на несколько частей, которые втягиваются в нагрудник по команде, позволяя одевать и снимать его за свободное действие, не используя руки. Эта система особенно популярна среди смертных, привычных к общению лицом к лицу. Несовместим с Терминаторской броней.

R: 3 | Rippling Braces /Бугрящиеся Наручи – Дополнительные пучки электронных фибромышц прокладываются вдоль наручей, замещая часть бронирования. Увеличивает бонус к S на 10, но уменьшает AP рук на 2.

R: 4 | Diagnostor Helmet /Шлем Диагностор – Продвинутые сенсорные инструменты, обычно встроенные в авточувства Апотекария. Дают тепловое зрение, рентгеновское зрение (которое требует рентген-фонаря, обычно установленного на Нартеции), способность идентифицировать источники радиации (а не сам радиационный фон, как обычные авточувства) тестом на Awareness+20, и дает +10 на тесты Medicae, увеличивающийся до +20 для диагностики, (+30 при наличии Нартеция).

СИЛОВЫЕ ЩИТЫ

Силовые щиты обеспечивают дополнительный уровень защиты после Избегания и Поглощения. Когда персонаж получает попадание, наносящее урон или другой вредоносный эффект, он должен пройти тест на активацию своего *самого мощного активного щита*, бросив d100. Если выпадет результат в пределах его рейтинга, щит полностью нивелирует попадание, если нет – он не срабатывает. Если выпадает значение в пределах рейтинга перегрузки (после / в Рейтинге), щит перегружается и выключается, нуждаясь в охлаждении, починке или другом обслуживании, прежде чем его можно будет снова включить.

Щит можно включать и выключать за полудействие, хотя конкретные механизмы этого могут сильно изменяться в зависимости его природы.

Щиты разделяются по природе на **технологичные** и **чародейские**. Одновременно на персонаже может быть активен только один щит каждой природы и при попытке включить другой той же природы, оба перегружаются (не-перегружающиеся щиты просто выключаются).

Щит-купол при активации формирует вокруг персонажа сферический купол, поглощающий или отбивающий удары. Этот купол формируется на некотором расстоянии от персонажа, позволяя обходить его. Он не срабатывает против атак в Борьбе, рукопашных атак гранатами и некоторых рукопашных Приемов, а рукопашные атаки с Rng 0, или выстрелы в рукопашной могут по выбору атакующего (если он знает о щите) получить штраф –20 на попадание и бонус +20 на Избегание от них, чтобы атаковать изнутри купола, игнорируя щит.

Сквозной Щит при активации на долю секунды делает персонажа нематериальным и атака проходит сквозь него, не причиняя вреда (но может попасть в цели далее по траектории атаки по усмотрению ГМа). Он не срабатывает против атак в Борьбе из-за слишком короткого периода неуязвимости. Рукопашные атаки с приемом Выпад могут по выбору атакующего (если он знает о щите) получить штраф –20 на попадание и бонус +20 на Избегание от них, чтобы задержать оружие внутри цели дольше периода неуязвимости, игнорируя щит.

Щит-Дефлектор формирует непроницаемый барьер, плотно прилегающий к телу или броне персонажа, или отображает участки абсурдно прочной брони, способные отразить даже самое мощное попадание. Эти щиты не мешают работе других щитов той же природы.

СИЛОВЫЕ ЩИТЫ

Название	Рейтинг	Природа	Тип	Wt	R
Refractor /Рефрактор	1-35/10	Технологичный	Купол	2кг	2
Lorica Kyrophatis /Лорика Кирофатис	1-10/1	Технологичный	Дефлектор	5кг	2
Conversion Feield /Конверсионное Поле	1-50/10	Технологичный	Купол	1кг	3
Frozen Heart /Морозное Сердце	1-25/1	Чародейский	Дефлектор	0.5кг	3
Iron Halo /Железный Нимб	1-50/5	Технологичный	Купол	2кг	3
Rosarius /Розарий	1-50/10	Технологичный	Купол	0.5кг	3
Shimmering Robes /Мерцающие Робы	особый	Чародейский	Сквозной	1кг	3
Displacer Field /Поле Замещатель	1-65/10	Технологичный	Сквозной	2кг	4
Heavy Flare Shield /Тяжелый Вспышковый Щит	1-45/10	Технологичный	Купол	90кг	4
Power Field Generator /Генератор Силового Поля	1-80/10	Технологичный	Купол	35кг	4
Crown of Red Bronze /Корона Красной Бронзы	1-80/8	Чародейский	Дефлектор	3кг	4
Prismatic Amulet /Призматический Амулет	1-60/10	Чародейский	Сквозной	0.5кг	4
Runic Gauntlet /Руническая Перчатка	1-80/–	Чародейский	Дефлектор	0.5кг	4
Stasis Shield /Стазис Щит	1-60/10	Технологичный	Дефлектор	2кг	4
Archeotech Refractor /Археотеховый Рефрактор	1-75/10	Технологичный	Купол	0.5кг	5
Personal Void Shield /Личный Пустотный Щит	особый	Технологичный	Купол	5кг	5
Phase Shield /Фазовый Щит	1-65/10	Технологичный	Сквозной	3кг	5
Rosarius Pontifex /Розарий Понтифекс	1-99/40	Технологичный	Купол	0.5кг	5
Unbreakable Band /Нерушимая Лента	1-55/–	Технологичный	Дефлектор	2кг	5

ОПИСАНИЕ ЩИТОВ:

Refractor /Рефрактор

Самая распространенная разновидность персонального щита, Рефрактор часто маскируется под большую брошь или орнаментальный элемент брони и довольно распространен среди офицеров и аристократов. Когда он включен, он создает вокруг владельца слабое мягкое синее свечение, незаметное в дневном свету, но выдающее его в тени и тьме, накладывая штраф –10 на тесты Stealth.

Перегрузка: Нуждается в ремонте, требующем 15 минут работы и тест на Tech-Use –20, прежде чем его снова можно будет включить.

Lorica Kyrophatis /Лорика Кирофатис

Генератор укрепительного поля, интегрированный в броню Секутарии, сражающихся в тени Рыцарей и Титанов, Лорика Кирофатис отражает атаки от пластин их панцирей, резонируя друг с другом, драматически увеличивая эффективность. Дает Щит только на участках тела, закрытых Жесткой броней. За каждого персонажа в 2 м, тоже носящего Лорику Кирофатис, она получает +10 к Рейтингу, до максимума в 60. Качество щита вместо рейтинга Перегрузки модифицирует радиус резонанса:

***Poor.Q**: –1м, **Good.Q**: +3м, **Best.Q**: +7м.*

Перегрузка: Перегревается и остывает в течении 15 минут.

Conversion Field /Конверсионное Поле

Древняя технология, принцип работы которой остается вне понимания современных Механикум, Конверсионное Поле трансформирует энергию смертельных попаданий практически любой природы в ослепительные вспышки, поглощая лазеры и болты и отбивая в сторону клинки. Когда оно блокирует удар, который нанес бы 12+Dmg (до Поглощения), все персонажи в радиусе 8м (включая самого носителя щита) получают попадание, не наносящее урон, со свойством Blinding (0), от которого можно Уклоняться как от Взрыва с радиусом 8.

Перегрузка: Нуждается в ремонте, требующем 15 минут работы и тест на Tech-Use –30, прежде чем его снова можно будет включить.

Frozen Heart /Морозное Сердце

Осколок коры печально известной морозной звезды из ядра Ока Ужаса, этот психический артефакт встраивается в нагрудник брони, распространяя по ней сетку психической изморози, пульсирующей силой, и отражающей удары. Должен быть установлен жесткий нагрудник и дает щит только на участках тела, закрытых броней, обеспечивая улучшением Cooler, пока он активен. Увеличивает Рейтинг до 1-75 против попаданий, наносящих E(Fl) урон, и может бросаться против урона от Горения, гася персонажа при срабатывании. Встречается только в обычном качестве.

Перегрузка: Пробивая нагрудник, осколок впивается в грудь персонажа, нанося 1d5 непоглощаемого R Dmg и 1d5–1 Усталости. Должен быть извлечен тестом Medicae–10 (за 1 минуту работы) и вставлен обратно в нагрудник, чтобы снова заработать.

Iron Halo /Железный Нимб

Этот мощный генератор защитного поля является символом ранга Капитана Космодесанта, как в современных Орденах, так и в Легионах древности. Некоторые Адские Кузницы также производят функционально идентичные генераторы, известные как Инфернальные Иконы. Железный Нимб устанавливается на ранце силовой брони за воротником. Персонаж может выбрать применять или не применять его щит против каждой атаки, посылая сигнал подавления щита через Черный Панцирь (если он у него есть). ***Best.Q*** Железный Нимб может быть усилен при любом срабатывании, повышая свой Рейтинг до 99 до начала следующего Хода персонажа, но Перегружаясь по истечении этого срока.

Перегрузка: Перегревается и остывает в течении 1 часа, может быть починен тестом на Tech-Use –30, требующем 15 минут работы.

Rosarius /Розарий

Этот продвинутый генератор персонального щита поставляется эксклюзивно Экклезиархии, обычно встроенный в религиозные иконы, медальоны или четки, выдаваемые Исповедникам, Епископам, офицерам Сестер Битвы и Капелланам Космодесанта, большинство которых не знают о технологичной природе его защиты, списывая ее на чудесное спасение дланью Императора. Когда этот щит срабатывает против рукопашной атаки или выстрела в упор, он выпускает мощную ударную волну: атакующий должен пройти тест на Athletics (S)–10, или его сбивает с ног и отбрасывает на 1d5м от персонажа.

Перегрузка: Перегревается и остывает в течении 1 часа.

Shimmering Robes /Мерцающие Робы

Эти переливающиеся всеми цветами сверкающие робы сотканы из единственной нити, вытянутой из психоактивного кристалла, добытого с одного из демонических миров Тзинча. Когда их носит псайкер, он получает щит с рейтингом 1-6PR×9/6PR (т.е. при базовом PR 5 робы дают щит 1-45/5). Максимальный рейтинг щита ограничен 90, но рейтинг перегрузки не имеет верхнего предела. Яркая переменчивая расцветка роб дает штраф –20 на тесты Stealth, если поверх них не носить плащ, сюрко или табард.

Перегрузка: Цвет и яркость уходят из роб, они становятся тусклыми и серыми. Над ними нужно медитировать в течении часа, чтобы восстановить их свойства. Если это не было сделано в течении суток с перегрузки, робы рассыпаются прахом.

Displacer Field /Поле Замещатель

Замещатели очень эффективны но в тоже время очень опасны для самого пользователя. При срабатывании щита, персонажа телепортирует в случайном направлении на 3d10м, уменьшая расстояние, если конечная точка находится внутри стены или поверх другого персонажа. Это нивелирует большую часть обычных слабостей сквозных щитов, позволяя телепортироваться из Борьбы или с пути задержанного Выпада, а также отменяет все попадания множественными атаками после блокированного щитом попадания, хотя если телепортация не выбрасывает персонажа из шаблона взрыва или спрея, он получает урон и эффекты как обычно. Если щит активировался от внезапной атаки или атаки со спины, которой персонаж не видел и не слышал, он должен после телепортации пройти тест на Awareness+0, или потерять одно полудействие в свой следующий Ход. Если на всех трех кубиках дистанции выпало одно число, персонаж с хлопком исчезает, чтобы появиться в том же месте (или ближайшем свободном) через 1d5 Ходов и получить 1 Порчи от облучения Варпом.

Перегрузка: Нуждается в ремонте, требующем полную смену работы и тест на Tech-Use –40, прежде чем его снова можно будет включить.

Heavy Flare Shield /Тяжелый Вспышковый Щит

Тяжелый генератор, копирующий мерцающие магнитные щиты, создаваемые техночудесами Механикум, и устанавливаемый на танки, шагоходы, и прочую тяжелую технику. Когда этот щит *не срабатывает* против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Перегрузка: Нуждается в ремонте, требующем 15 минут работы и тест на Tech-Use –20, прежде чем его снова можно будет включить. Персонаж с Имплантами Механикум, подключившийся к генератору через MIU, может пройти этот тест за полное действие.

Power Field Generator /Генератор Силового Щита

Этот увесистый генератор, носимый как рюкзак, или устанавливаемый на легкую технику, вроде байков, проецирует куда более мощный щит, защищающий всех персонажей в радиусе 2м от носителя, но не помогает против стрелковых атак изнутри этого радиуса или рукопашных атак. Более грубая версия с большим размером купола, устанавливаемая на технику, и питающаяся от ее двигателя, весит 500 кг, но уменьшает Редкость до 4. Внутренней батареи наплечной версии генератора хватает на 2 ч. работы. Ионизированный щитом воздух искрится разрядами электричества и светится, накладывая штраф –10 на тесты Stealth, который поднимается до –30 в полутьме и темноте, где свечение особо заметно.

Перегрузка: Нуждается в ремонте, требующем 15 минут работы и тест на Tech-Use –30, прежде чем его снова можно будет включить. Персонаж с Имплантами Механикум, подключившийся к генератору через MIU, может пройти этот тест за полное действие.

Crown of Red Bronze /Корона Красной Бронзы

Этот тяжелый обруч из бронзы, закаленный в крови и покрытый рунами ненависти, обычно носится поверх шлема. Только персонаж под Покровительством **Кхорна** получает эффекты этого щита и он срабатывает только от варп-оружия и психосил, даже тех, что не наносят урон, включая также эффекты аур и дружественные психосилы. Если персонаж находится в психической ауре, он бросает на щит когда в нее входит и в начале Хода псайкера, что поддерживает ее.

Перегрузка: Выпускает мощный психический импульс, что наносит всем псайкерам в радиусе 4d10м 1 Усталости. Чтобы перезарядить корону, персонаж должен ритуально окропить ее собственной кровью, нанося себе 1 непоглощаемого R Dmg в любую часть тела по выбору и проводя ритуал, занимающий 8 минут.

Prismatic Amulet /Призматический Амулет

Этот амулет в виде переливающиеся хрустальной призмы носится на тяжелой золотой цепи, покрытой колдовской вязью. Он искривляет само пространство бесконечными фрактальными преломлениями, изменяя траектории пуль и лучей на ломанные зигзаги, что огибают носителя, возвращаясь на изначальное направление за ним, и создавая дополнительное пространство между взмахами клинков и телом носителя. Только персонаж под Покровительством **Тзинча**, получает эффекты этого щита.

Перегрузка: Выпускает луч многоцветного пламени в атакующего, наносящий 2d10 E Dmg, Pen 0, Warp Weapon. Если луч убивает атакующего, амулет сразу же перезаряжается, иначе он отключается на 9 часов, или пока носитель или любой другой персонаж в 99м от него не вызовет Варп-Прорыв.

Runic Gauntlet /Руническая Перчатка

Легкая латная перчатка из темного искаженного металла, что помнит струение демона сквозь его структуру, и хранит частичку неземной прочности с тех времен. Может надеваться поверх другой брони, и считается латной перчаткой без свойства Primitive и со свойством Tainted. Дает Щит только в руку, на которую надета. Если у персонажа есть Cor 20+, позволяет парировать этой рукой любые атаки, независимо от типа урона и Размера атакующего. Если у персонажа есть Cor 40+ и надета на неосновную руку, позволяет брать силовые мечи в Ближний Хват, а если обе руки в таких перчатках – то и в Мордхау. Если у персонажа есть Cor 60+, считается имеющей улучшение Blade Breaker.

Stasis Shield /Стазис Щит

Экзотический генератор стазисного поля, замораживающий носителя во времени, чтобы защитить его от опасности. При срабатывании помещает персонажа в Стазис до начала его следующего Хода. Пока он заморожен во времени, его невозможно сдвинуть с места, и он абсолютно неуязвим, игнорируя все попадания после срабатывания щита. В Ход после выхода из Стазиса персонаж имеет только одно полудействие. Стазис-поле синхронизируется с движением крупных опор персонажа, вроде танка, поезда, или комического корабля, но при активации верхом на байке или ездовом звере, персонаж замерзнет на месте относительно земли или другой крупной опоры.

Перегрузка: Нуждается в ремонте, требующем полную смену работы и тест на Tech-Use –40, прежде чем его снова можно будет включить.

Arheotech Refractor /Археотеховый Рефрактор

Древний генератор силового поля времен Темной Эры Технологий, иногда откапываемых при раскопках древних руин, или при исследовании глубин древнейших Космических Скитальцев. Принцип работы этого щита основан на древней утраченной науке и не имеет ничего общего с современными рефракторами, и только схожесть внешнего вида генерируемых им щитов привела к подобному названию. Эффекты Haywire не отключают этот щит.

Перегрузка: Выстреливает мощный луч гамма-лазера в атакующего, наносящий 2d10+5 E Dmg, Pen 15 и считающийся Незримым. Перегревается и остывает в течении 5 Ходов.

Personal Void Shield /Персональный Пустотный Щит

Миниатюризированная версия пустотного щита Титана, этот генератор доступен лишь высшим Архимагосам Адептус Механикус и их древним врагам из Темных Механикум, изредка попадая в руки Лордов Инквизиторов или предводителей Черных Крестовых Походов. В руках обычного смертного он работает только в течении 2d5 Ходов, автоматически перегружаясь по истечении этого срока, но персонаж с Имплантами Механикум может подключить этой щит к своей Кибер-Мантии или MIU и стабилизировать его работу на ходу. Этот щит срабатывает со 100% вероятностью от каждой входящей атаки, но имеет собственный запас в 20 аблативных Ран, имеющих поглощение в 30 AP. Он перегружается, когда теряет все аблативные Раны. Подключившийся к щиту персонаж с Имплантами Механикум может за полудействие пройти тест на Tech-Use –20, чтобы восстановить 1 аблативную Рану щиту за каждый Успех.

Перегрузка: Щит схлопывается с чудовищной силой, заставляя всех персонажей в радиусе 5м пройти тест на Athletics (S)–40, или их сбивает с ног. Нуждается в ремонте, требующем 15 минут работы и тест на Tech-Use –60, прежде чем его снова можно будет включить. Персонаж с Имплантами Механикум, подключившийся к генератору через Кибер-Мантию или MIU, может пройти этот тест за полное действие, уменьшая штраф до –30 и в случае Успеха восстанавливает щит с количеством аблативных Ран, равным количеству Успехов.

Phase Shield /Фазовый Щит

Это таинственное устройство Некронов было неведомым образом освобождено от их техноарканной защиты, что обычно телепортирует все украденное снаряжение из рук воров обратно в гробницы, где им место. Этот щит при срабатывании смещает пользователя во внефазовое пространство, в котором клинки, лучи и пули свободно проходят сквозь него. За полудействие персонаж может активировать фазовый щит в постоянном режиме, полностью перейдя во внефазовое пространство – как если бы имел Трейт Phase, кроме прочего, позволяя взаимодействовать с Некронами и их конструктами, находящимися в этом пространстве, но он не получает при этом свойства Flyer и должен полагаться на собственные средства перемещения без опоры. Находясь вне фазы, персонаж не способен дышать воздухом Реальности и, если не захватил свой запас с помощью ребризера или пустотной брони, он начинает страдать от Удушья. Выход из внефазового пространства обратно в материальный план занимает полное действие.

Перегрузка: Щит выбрасывает персонажа в пустое карманное измерение на 1d5 Ходов, после чего возвращает его обратно в Реальность в том же месте (или ближайшем свободном). В карманном измерении нет ничего, включая и воздух, так что персонажа по сути выбрасывает в глубокий вакуум, вызывая взрывную декомпрессию и Удушье, если у него нет нужных средств защиты. По завершении этого изгнания из реальности щит возвращается к обычной работе. В руках Некронов фазовый щит никогда не перегружается.

Rosarius Pontifex /Розарий Понтифекс

Подобно более низкопоставленным жрецам из Имперского Культа, Кардиналы и лично Экклезиарх также носят генераторы силовых полей, встроенные в их религиозные украшения. В отличие от них, эти высшие жрецы Императора отлично знают об истиной природе своей защиты и активно пользуются потрясающей надежностью археотеховых генераторов, тщательно пересобранных в Кузницах Олимпа согласно древним соглашениям между Марсом и Офелией, для укрепления веры масс через показные чудеса и чудесные спасения от подставных убийц. Когда этот щит срабатывает, он формирует эффектный золотой нимб с радиально расходящимися лучами и чистым хрустальным перезвоном, расходящимся от него, что дает персонажу ситуационный бонус до +60 (по решению ГМа) для социальных взаимодействий и командования, но мгновенно выдает его в ситуациях, что требуют скрытности.

Перегрузка: Перегревается и остывает в течении 1 минуты (12 Ходов).

Unbreakable Band /Нерушимая Лента

Продукт давно забытых технологий Темной Эры, эту мономолекулярно тонкую ленту иногда находят в небольших мотках на бортах доисторических кораблей, вплавленных с самое сердце древних Космических Скитальцев. Практически ничто из современных технологий не способно разрезать таинственный материал ленты и предприимчивые исследователи, обматывают ею свою броню или одежду, усиливая свою защиту древними технологиями. Одной ленты достаточно, чтобы обмотать две части тела (поверх брони или под ней), обеспечив их Щитом, который *не работает против I(Cr) урона*. Если использовать эту ленту для связывания, из этих пут невозможно вырваться силой, сколь бы силен ни был пленник. Только самые сведущие из Магосов Экплораторов знают секрет Нерушимой Ленты: что это не более, чем трос для буксирования космических кораблей и астероидов, повсеместно использовавшийся в более продвинутые времена Человеческой цивилизации.

СНАРЯЖЕНИЕ

РАЗГРУЗКА:

R:-3 | Backpack /Рюкзак — W:1кг

Заплечный рюкзак для переноски тяжестей. Необходим для переноса снаряжения, что не умещается на разгрузке, поясе, ремнях и в руках персонажа, но их доставание из рюкзака занимает полное действие. Несовместим с другим снаряжением, что занимает спину.

***Poor.Q**: не позволяет совершать Бег.*

***Good.Q**: включает жесткий каркас, распределяющий вес, нивелируя 20 кг переносимого в рюкзаке веса в расчете веса Ношения; сам рюкзак жесткий и защищает содержимое от ударов и падения.*

***Best.Q**: как Good.Q, но рюкзак оборудован магнитными замками:*

1 **3×3** сзади ранца, **очень неудобный**

2 **5×1** на боках ранца, **неудобные**

1 **3×1** под ранцем, **неудобный**

R:-2 | Bandolier /Бандольер — W:0.6кг

Ремень с кармашками или петлями для магазинов, патронов и гранат, носимый через плечо. Дает 4 кармана (**1×1**) спереди, каждый из которых можно заменить петлями на 20 индивидуальных патронов или болтов. Одновременно можно носить до двух штук.

***Poor.Q**: считается **неудобным**.*

***Good.Q**: заменяет все карманы двумя магнитными замками **2×1** или два кармана одним магнитным замком **2×1**.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но взятие или складывание двух предметов с бандольера считается как взятие или складывание одного.*

R:-2 | Belt /Ремень — W:1кг

Ремень для снаряжения. Дает 4 кармана (**1×1**) спереди и две кобуры под пистолеты, каждая из которых может быть заменена на ножны под нож, меч, или длинный меч (но не двуручный меч) или **неудобную** петлю для одноручного топора, крюка, молота, булавы, кнута или баклера.

***Poor.Q**: кобуры и ножны считаются **неудобными**.*

***Good.Q**: заменяет кобуры двумя магнитными замками **2×1**, на которые можно цеплять одноручное рукопашное оружие или длинный меч.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но взятие или складывание двух предметов с замков считается как взятие или складывание одного.*

R:-1 | Back Sheath /Заплечные Ножны — W:0.6кг

Заплечные ножны на перевязи для складывания двуручного рукопашного оружия на марше. Считаются **очень неудобными**.

***Poor.Q**: уменьшают скорость Бега до скорости Натиска, а скорость натиска до скорости Полного Движения, когда в них сложено оружие.*

***Good.Q**: считается **неудобной**.*

***Best.Q**: заменяется магнитным замком **5×1**, считается **неудобным** для Взятия, но **удобным** для Складывания.*

R:-1 | Boot Holster /Кобура в Сапоге — W:0.2кг

Кобура в халяве сапога, в которой можно скрытно носить пистолет весом до 1.5кг или нож. Считается **очень неудобной**. Оружие в ней не заметно, если наблюдатель не пройдет тест на Awareness–30. Можно носить до двух штук.

***Poor.Q**: уменьшает штраф на обнаружение до –10.*

***Good.Q**: считается **неудобной**.*

***Best.Q**: оборудована пружиной, что выбрасывает оружие вверх при определенном движении ногой, считается **удобной** для Взятия.*

R:-1 | Concealed Holster /Скрытая Кобура — W:0.2кг

Кобура на боку, в которой можно носить пистолет весом до 1.5кг или нож. Считается **неудобной**. При ношении под плащом или курткой оружие не заметно, если наблюдатель не пройдет тест на Awareness–30. Можно носить до двух штук.

***Poor.Q**: считается **очень неудобной**.*

***Good.Q**: считается **удобной**.*

***Best.Q**: считается **удобной**, встраивается в нагрудник Жесткой брони, с практически незаметным швом, не нуждаясь одежде поверх брони для скрытности и увеличивая штраф на обнаружение до –60.*

R:-1 | Hip Holster /Набедренная Кобура — W:0.3кг

Кобура на бедре, в которой можно носить пистолет, компактную винтовку, нож или гладиус. Можно носить на каждом бедре.

***Poor.Q**: считается **неудобной**.*

***Good.Q**: заменяется магнитным замком **2×1**.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но взятие или складывание двух предметов с замков считается как взятие или складывание одного.*

R:0 | Helmet Hook /Крюк для Шлема — W:0.2кг

Крюк на поясе, за который можно зацепить снятый шлем на марше. Не получает никаких эффектов от качества, кроме внешнего вида.

R: 1 | Ejector /Выбрасыватель — W:0.5кг

Выбрасыватель, монтируемый на наруч брони или предплечье, в который можно установить компактный пистолет или нож. Позволяет выхватывать оружие в нем за свободное действие и, при наличии Таланта Quick Draw, дает +2 к Инициативе, если персонаж выхватывает оружие из Выбрасывателей в первый Ход. Считается **очень неудобным** для Складывания. При ношении под рукавом оружие не заметно, если наблюдатель не пройдет тест на Awareness–30. Можно носить на каждой руке.

***Poor.Q**: при выхватывании оружия из выбрасывателя персонаж должен пройти тест на А+30, или выронить его.*

***Good.Q**: считается **удобным** для Складывания, с механизмом, что втягивает оружие внутрь.*

***Best.Q**: как Good.Q, может быть заряжен одним запасным магазином для пистолета, позволяя перезарядить его вдвое быстрее (окр.▼).*

Одну винтовку, длинную винтовку, или тяжелое оружие персонаж может нести за спиной на ремне без всякой разгрузки, при этом тяжелое оружие считается **неудобным**.

Оружие на ***магнитных** замках* не может быть взято другим персонажем – как вручную при Борьбе, так и телекинезом или магнитным притяжением, но из него можно вынуть чеку или боеприпасы. С предметами в ***карманах и кобурах*** ситуация противоположная.

Неудобные не дают пользоваться Quick Draw

Очень неудобные не дают пользоваться Quick Draw и перемещаться в Ход, когда персонаж снимает или ставит на них предмет

Размеры предметов:

1×1 - граната, 2 магазина или 1 увеличенный, дуплюс, барабанный магазин;
2×1 - нож, пистолет, компактная винтовка, бомба, магазин тяж. оружия
3×1 - винтовка размером до болтера, аптечки и наборы инструментов
4×1 - большая винтовка: мельтаган, плазмаган, гранатомет, и т.д.,
4×1 - одноручное рукопашное оружие, кроме ножей и щитов
5×1 - двуручное рукопашное оружие, длинноствольная винтовка
5×2 - тяжелое оружие
3×3 - щит
4×3 - прыжковый ранец, рюкзак, вокс-кастер
5×3 - ранец с боеприпасами

ГОЛОВНОЕ:

Снаряжение этой группы по умолчанию носится на голове. При ношении со шлемом без свойства Open оно может быть интегрировано в шлем, носиться под шлемом, или на шлеме, отмечаемое в заголовке перед Весом как И, П и Н соответственно.

R:-4 | Lamp /Фонарь — И,Н | W:0.2кг

Узконаправленный фонарь, цепляемый на шлем или обруч и освещающий цели, на которые смотрит персонаж.

R:-2 | Filtration Plugs /Фильтрационные Затычки — П | W:–кг

Дешевая и незаметная замена респиратору, затычки вставляются в ноздри и фильтруют воздух, обеспечивая бонус +20 на тесты Т для сопротивления эффектам вдыхаемых газов, но только если вдыхать через нос. Не складывается с эффектом респиратора или противогаза. Фильтры засоряются через 1 час фильтрования вредных химикатов или после сцены, в которой они сработали, и становятся бесполезными. Качество изменяет бонус до:

***Poor.Q**: +10, **Good.Q**: +25, **Best.Q**: +30.*

R:-1 | Respirator /Респиратор — И | W:0.1кг

R:-1 | Gas Mask /Противогаз — И | W:0.4кг

Обеспечивают бонус +30 на тесты Т для сопротивления эффектам вдыхаемых газов. Требует замены фильтров через 1 час фильтрования вредных химикатов или после сцены, в которой они сработали. Обычно Идет в комплекте с 5 запасными фильтрами. Фильтры имеют редкость –3, весят по 50г и 5 фильтров занимают место в разгрузке как один магазин. Респиратор можно надеть за Реакцию, даже вне своего Хода, или за свободное действие в свой Ход, если у персонажа есть хотя бы одна свободная рука. Противогаз одевается за полное действие, используя две руки, но также считается как шлем со свойством Sealed, защищая глаза и кожу от контактных газов. Качество изменяет бонус до:

***Poor.Q**: +20, **Good.Q**: +40, **Best.Q**: +40, не требует замены фильтров.*

R:-1 | Vox-Bead /Вокс Бусина — И,П | W:–кг

Вставляется в ухо или наушник шлема и позволяет общаться и передавать данные воксу на расстоянии до 5 км (меньше в условиях сильного экранирования, вроде хаб-блока Улья или корабля).

***Poor.Q**: передает и получает сигналы с сильными помехами.*

***Good.Q**: способна эффективнее работать в сложных условиях.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но дополнительно дает –20 та тесты взлома и перехвата вокса.*

R:0 | Photo-Visor /Фото-Визор — И,Н | W:0.2кг

Визор, позволяющий переключаться в режим ночного зрения, что дает Трейт Night Vision, когда включен. Несовместим в другими визорами.

***Poor.Q**: когда включен, дает черно-белое зрение и любой яркий свет, вроде фонаря, ослепляет персонажа, как эффект Blinding (–1).*

***Good.Q**: гасит яркие вспышки, даруя иммунитет к свойству Blinding.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, миниатюризирован до контактных линз, (0кг), их можно носить незаметно, в т.ч. под шлемом, но не на нем.*

R:0 | Rebreather /Ребризер — И | W:0.8кг

Тяжелая дыхательная маска, надеваемая как респиратор. Обеспечивает запас воздуха на 1 час и дает иммунитет к вдыхаемым газам и удушью (но не эффектам вакуума). Питается от небольшого баллона со сжиженным воздухом, который можно заменить за полное действие. Фильтры имеют редкость –1, весят по 0.5 кг, и занимают место в разгрузке как граната. Можно надеть за Реакцию даже вне своего Хода, или за свободное действие в свой Ход, если у персонажа есть хотя бы одна свободная рука.

***Poor.Q**: баллон заменяется за два полных действия.*

***Good.Q**: растягивает баллон на 2 часа.*

***Best.Q**: регенерирует воздух, не нуждаясь в баллоне, весит 0.2кг.*

R: 1 | Preysense Visor /Термальный Визор — И,Н | W:0.2кг

Визор, позволяющий видеть в тепловом спектре, игнорируя штрафы за плохое освещение и засекая источники тепла даже в кромешной тьме. Несовместим в другими визорами. Дает +20 на тесты Зрения в темноте.

***Poor.Q**: визор громоздкий и тяжелый (1.5кг), а его линзы светятся зеленым в темноте, накладывая штраф –10 на тесты Stealth.*

***Good.Q**: миниатюризирован в тонкие линзы (0.1кг), которые можно вставить в очки или интегрировать в визор шлема.*

***Best.Q**: миниатюризирован до контактных линз, (0кг), их можно носить незаметно, в т.ч. под шлемом, но не на нем.*

R:2 | Damper Earplugs /Глушащие Беруши — И,П | W:–кг

Высокотехнологичные затычки в уши, заглушающие особо сильные звуки, не мешая обычному слуху. Особенно популярны среди офицеров артиллеристов, что могут их позволить. Дает бонус +20 на тесты сопротивления против оглушительно громких звуков.

***Poor.Q**: слегка заглушают все звуки, накладывая штраф –20 на все тесты слуха.*

***Good.Q**: увеличивает бонус до +40.*

***Best.Q**: дает иммунитет к оглушительно громким звукам.*

R:2 | Inhalator /Ингалятор — И | W:0.2кг

Дыхательная маска или распылитель, встроенный в воротник, по нажатию кнопки (за полудействие) или по вокс-команде с контролирующего устройства выпускающий в рот или нос струю заряженного в нее газа. Имеет 5 капсул, которые можно заполнить разными газами. Как правило используется гладиаторами и подневольными бойцами для приема боевых наркотиков.

***Poor.Q**: имеет только один заряд.*

***Good.Q**: может активироваться особым движением головы или пассом глаз с ретинального дисплея за свободное действие.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но миниатюризирован до пары затычек в нос, которые выглядят снаружи как кольцо.*

R:2 | Retinal Display /Ретинальный Дисплей — И | W:0.5кг

Микро-когитатор и лазерный проектор, проецирующий изображение напрямую на сетчатку глаза и считывающий движение зрачка для команд-пассов. Может быть присоединен к когитатору, ауспексу, картографу, инфопланшету и/или визору и выводить данные с них, потенциально переключаясь между несколькими визорами, интегрированными в один шлем, за свободное действие.

***Poor.Q**: проектор громоздкий и тяжелый (1.5кг), а изображение зернистое, накладывая штраф –10 на тесты зрения через него.*

***Good.Q**: компактен и легок (0.1 кг), может быть встроен в дужку очков или монокль.*

***Best.Q**: миниатюризирован до того, что его можно замаскировать под родинку возле глаза, (0кг).*

R:3 | Sonar Visor /Сонарный Визор — Н | W:0.6кг

Эхолокатор, отображающий результаты своего сканирования на широкоугловом визоре. Дает Трейт Sonar Sense, но без кругового обзора.

***Poor.Q**: визор громоздкий, тяжелый (2кг), а его сонар выдает щелчки в слышимом диапазоне, накладывая штраф –10 на тесты Stealth.*

***Good.Q**: миниатюризирован в тонкие линзы (0.1кг), которые можно вставить в очки или интегрировать в визор шлема.*

***Best.Q**: миниатюризирован до контактных линз, (0кг), их можно носить незаметно, в т.ч. под шлемом, но не на нем.*

R:4 | Nebuloscope /Небулоскоп — Н | W:0.1кг

Сложный техноарканный прибор, позволяющий носителю видеть обычно скрытые проявления психосил. После успешного броска на Awareness+0 (который делается раз в Ход, когда в его поле зрения происходит что-то мистическое) носитель может видеть движения психических энергий как потоки света, но лишен глубокого понимания того, что именно он видит. Кроме прочего, это позволяет Избегать от Незримых психических атак. При любом попадании в голову тонкая внутренняя структура визора нарушается и он отключается, нуждаясь в ремонте, что занимает целую смену и требует знания Scholastic Lore (Occult)+0, но не требует тестов. Несовместим с другими визорами.

***Poor.Q**: когда он отключается от атаки, вызывает Феномен.*

***Good.Q**: экранирован от внешних помех и не отключается от атак.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но миниатюризирован в тонкие линзы, которые можно вставить в очки или интегрировать в визор шлема.*

R:4 | Psychic Hood /Психический Капюшон — Н | W:2кг

Продвинутое психо-резонансное устройство, как правило устанавливаемое на силовую броню. Считается как шлем, дающий АР 4 только от атак с задней арки 180°. Дает бонус +5 на все психотесты. Позволяет совершать действие Пси-Капюшон (стр. 23). Если носить капюшон без шлема, более прямой контакт с мозгом дает +10 на тесты Пси-Капюшона. Качество дает модификаторы на тесты Пси-Капюшона:

***Poor.Q**: –10, **Good.Q**: +5, **Best.Q**: +10.*

МОБИЛЬНОСТЬ:

R:-1 | Climb Harness /Альпинистская Разгрузка | W:4кг

Разгрузка со скальными крюками, страховочным тросом, карабинами и магнитным пистолетом для вбивания костылей. Дает бонус +30 на тесты Карабканья, позволяет быстро спускаться на тросе и не может упасть более, чем на 1м, при провале теста на карабканье. Может замедлить карабканье вдвое, чтобы проложить за собой трос, обеспечив другим персонажам, карабкающимся следом, бонус +60 на тесты карабканья и страховку от падения. Идет в комплекте с 50м троса и 100 костылями, которые занимают свои места на разгрузке. Тратит 2 костыля на каждый метр подъема и 1 для закрепления линии спуска. Редкость костылей –4, и они добываются пачками по 50.

***Poor.Q**: использует молоток вместо пистолета для вбивания костылей, замедляя карабканье вдвое.*

***Good.Q**: увеличивает бонус до +40 для карабканья.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но вместо обычных костылей использует гравитационные якоря, которые можно просто налепить на поверхность и отключить сигналом, втянув за собой на веревке после использования, вернув потраченные якоря и веревку.*

R:0 | Mag-Boots /Маг-Сапоги | W:2кг

Мощные электромагниты в подошвах этих сапогов позволяют цепляться ногами к магнетическим поверхностям (вплоть до феррокрита со стальными арматурами внутри). При активации за полудействие дают штраф –10 к А, (что, соответственно, уменьшает SPD) и не дают совершать Бег, но позволяют перемещаться по магнитным поверхностям в невесомости и микрогравитации как обычно, а также дают +20 к тестам Карабканья по магнитным поверхностям.

***Poor.Q**: увеличивает штраф к А до –20.*

***Good.Q**: имеют микродвигатели на сжатом воздухе, что позволяют за полное действие перемещаться на до 4м в любом направлении, если персонаж завис в пространстве без опоры.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но вместо магнитных пластин используют грав-пластины, что позволяют прилепляться к любым поверхностям, а не только магнитным.*

R: 1 | Gravchute /Гравишют | W:12кг

Ранец с гравитационными суспензорами и парой легких реактивных двигателей для маневрирования в свободном падении и замедления до безопасной скорости перед приземлением. Позволяет безопасно приземлиться при падении с любой высоты тестом на Operate (Aeronautica) +30. Даже в случае провала уменьшает эффективную высоту падения до <Провалы> метров и позволяет Сгруппироваться, чтобы погасить падение. Может быть активирован на любой высоте до приземления тестом Operate (Aeronautica) +0, уменьшая скорость падения до 5м в Ход и позволяя перемещаться в горизонтальной плоскости с SPD 3. Позволяет совершать Уклонения в свободном падении и замедленном падении, комбинированным тестом с Operate (Aeronautica) +0. В невесомости и микрогравитации дает Трейт Flyer (4). Неактивный гравишют накладывает штраф –10 на все тесты А, связанные с движением тела, но может быть легко отстегнут за свободное действие, падая за спиной персонажа.

Гравишют носится на спине, но занимает только верхнюю часть, от лопаток и выше, позволяя носить другое заплечное снаряжение, ценой штрафа –20 на любые тесты с его использованием. Внутренней батареи хватает на 5 минут (60 Раундов) работы и ее можно перезаряжать зарядником для батарей лаз оружия (считается как 5 батарей для лаз-гана). Существует в версии для силовой брони (Редкость 2), которая интегрируется в силовой ранец, заменяя выхлопные стабилизаторы, не дает штрафов к тестам А, питается от батареи брони и не занимает места на разгрузке и магнитных замках.

***Poor.Q**: при любой активации бросьте 1d10 – на 1 гравишют не срабатывает. Это может быть **очень** смертельно.*

***Good.Q**: дает бонус +10 на все связанные тесты.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но может за полудействие быть форсирован и давать Трейт Flyer (3), ценой удвоенной скорости разрядки батареи. Форсирование перегревает гравишют и может быть активно не более 3 Раундов подряд.*

R:2 | Jump Pack /Прыжковый Ранец | W:25кг

Эти массивные ранцы позволяют своим носителям стремительно летать на мощных реактивных струях. Дает Трейт Flyer (12), но не позволяет летать на месте, требуя пролететь как минимум 12м в Ход, иначе он не дает подъемной силы и, если персонаж закончил Ход в воздухе не подвигавшись, он теряет этот Трейт и начинает падать. Может быть активирован за Реакцию, чтобы безопасно приземлиться, падая с любой высоты. Полет на более чем дистанцию Полного Движения не по прямой требует теста на Operate (Aeronautica)+0, или персонаж теряет контроль над полетом и скорее всего врезается в случайное препятствие или землю. Если у персонажа не прокачан Навык Operate (Aeronautica), **любой** полет на прыжковом ранце требует этого теста. Доступен в нескольких вариантах:

***Mars Mk 7, Seraphim, Type 12** /Марс Мк7, Серафим, Тип 12* – стандартные современные модели для Астартес, силовой брони людей и людей без силовой брони соответственно. Стандартного топливного бака хватает на 1 час работы. Сменный бак имеет редкость 0, весит 2 кг, и занимает место на разгрузке как бомба, а его замена занимает полное действие.

***Raptor pattern** /модель Раптор* – еретехническая модель, используемая Рапторами Хаоса. Питается от постоянного источника питания силовой брони, а если его нет, впивается трубками и крюками в плоть и черпает силы из нее – за каждый час использования ранца носитель получает 1 Усталости, который можно снять, только съев 20 кг мяса.

***Phaeton pattern** /модель Фаэтон* – продвинутая модель с одним большим центральным двигателем и парой маневровых двигателей, питающихся от плазменного реактора. Получает питание от батареи силовой брони, ускоряя ее разрядку в 4 раза. Уменьшает скорость до Flyer (10), но позволяет зависать на месте и не требует тестов для маневров на скорости больше Полного Движения. Редкость 3.

***Alatus pattern** /модель Алатус* – модель, используемая Скитариями, и подключаемая напрямую к Кибер-Мантии, черпая силу из Катушки Потенции, тратя 1 заряд Катушки за каждые 30 минут работы. Обеспечивает полет с помощью магнитных полей, а не реактивных струй, позволяя зависать в воздухе не падая и летать боком и задом. Обычно выглядит как пара неподвижных металлических крыльев, за спиной, загибающихся над головой и слабо светящихся магнитными излучателями. Редкость 3.

Качество модифицирует тесты на Operate (Aeronautica) с этим ранцем:

***Poor.Q**: –10, **Good.Q**: +5, **Best.Q**: +10.*

R:3 | Flip Belt /Ремень Кувырков | W:4кг

Разгрузка с дюжиной гравитационных пластин, по сигналу или жесту на несколько секунд вводящая пользователя в невесомость. Цирковые акробаты и гладиаторы демонстрируют с ее помощью невероятные трюки, наемные убийцы и воры используют ее для более темных целей, но самые известные пользователи этих устройств – таинственные Арлекины Эльдар, чья более продвинутая ксенотеховая версия пояса ценится на вес Геносемени. Дает +30 на все тесты Acrobatics для прыжков и вольтов, позволяет совершать прыжки с разбега без разбега, удваивать длину и высоту прыжков с настоящим разбегом, и дает +3м к SPD в расчете Уклонения от атак по площади.

***Poor.Q**: при любой активации бросьте 1d10 – на 1 вместо ослабления гравитации пояс ее усиливает; тест становится критическим провалом, который как минимум сбивает персонажа с ног.*

***Good.Q**: позволяет двигаться сквозь сложный ландшафт как сквозь обычный, пройдя тест на Acrobatics+0, считающийся для прыжков.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но еще позволяет раз в Раунд бросить на Уклонение два раза и выбрать лучший результат; использование этой способности нужно объявить **до** броска на Уклонение.*

РАЗНОЕ:

R:-1 | Recoil Glove /Откатная Перчатка | W:0.5кг

Специализированная рукавица, что гасит отдачу и выравнивает вес оружия, позволяя стрелять из винтовки или длинной винтовки с одной руки без штрафа.

***Poor.Q**: требует S.b 5 или выше для работы.*

***Good.Q**: игнорирует свойство Recoil оружия.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но позволяет людям оперировать оружием Легиона без штрафов на попадание, но все еще считая его на 1 уровень больше (пистолет > винтовка > тяж. оружие > артиллерия).*

R:0 | Vox Caster /Вокс Кастер | W:12кг

Тяжелый заплечный вокс-ретранслятор, повсеместно встречающийся на плечах связистов командных отрядов и наводчиков артиллерии. Обеспечивает вокс связь на расстоянии до 100 км (это достает до кораблей на низкой орбите) и шифровку, дающую штраф –30 на попытки взлома и перехвата вокса. Может быть синхронизирован с вокс-бусинами и вокс-линками, чтобы обеспечить их связь своей дальностью и шифровкой.

***Poor.Q**: дальность связи только 50 км, не дает дополнительной шифровки вокса.*

***Good.Q**: дальность связи 300 км, шифровка –40.*

***Best.Q**: обеспечивает связь с любой точкой планеты и средней орбиты, шифровка –50.*

R: 1 | Cameleoline Cloak /Хамелеолиновый Плащ | W:1кг

Маскировочный плащ, изменяющийся под цвет и текстуру фона. Дает бонус +20 на тесты Stealth. Если персонаж не совершал никаких физических действий с начала своего предыдущего Хода, все стрелковые атаки против него получают штраф –30.

***Poor.Q**: обычный маскхалат без хамелеолина, дает бонусы только на определенной местности, под которую он камуфлирует.*

***Good.Q**: бонус к* Stealth *увеличен до +30, когда персонаж неподвижен.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но штраф на попадание работает даже если персонаж провел **одно** физическое действие, которое занимает не более Реакции или Полудействия и не является Движением.*

R: 1 | Chem Injector /Хим Инжектор | W:1кг

Автоматический инжектор, по нажатию кнопки (за полудействие) или по вокс-команде с контролирующего устройства вкалывающий один или несколько заряженных в него препаратов. Имеет 3 капсулы, которые можно заполнить разными инъекциями.

***Poor.Q**: имеет только один заряд.*

***Good.Q**: может активироваться жестом, голосовой командой, или пассом глаз с ретинального дисплея за свободное действие.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но либо миниатюризирован и может незаметно носиться под броней (или даже вышит под кожу) либо увеличен до трех крупных трубок (5 кг) из бронированной транстали, вмещающих до 30 доз каждого из трех препаратов.*

R:2 | Flaming Rack /Пылающая Стойка | W:2кг

Стойка из факелов, горелок, жаровен, или даже зачарованных костей, объятых пламенем Варпа, обычно вмонтированная в броню, и носимая за воротником. Является источником света и пламени, которое могут использовать Пироманты, и может давать ситуационные бонусы на запугивание и социальные взаимодействия: многие Имперские культы, почитают очищающее пламя как священное, а Хаоситские культы поклоняются пламени кузницы Кхорна или разрушительному варп-пламени Тзинча и используют такие стойки как символы статуса.

***Best.Q**: Стойка отмечена личными рунами пироманта, и только он может использовать ее, как источник Открытого Пламени.*

R:2 | Trophy Rack /Трофейная Стойка | W:2кг

Стойка из шипов и коротких копей, на которую можно установить до 3-х трофеев, будь это шкуры убитых чудовищ, шлемы или черепа поверженных врагов, или ритуально осквернённые знамена побежденных противников. Обычно цепляется к спине, но не мешает ношению другого заплечного снаряжения. Сама по себе не дает никаких бонусов, но в зависимости от трофеев и наблюдателей может давать ситуационно +10 на тесты Запугивания или +10 на социальные взаимодействия – шлем лояльного космодесантника на пике может напугать гвардейцев или аколитов Инквизиции, но банду Орков он только раззадорит, а в глазах Легионера-Предателя даст толику уважения и веса к переговорам.

R:3 | Icon of Silence /Икона Тишины | W:3кг

Эта сложная еретехническая конструкция, обычно носимая за воротником брони, особенно ценится среди культов Слаанеш, почитающих чистоту абсолютной тишины. При активации она создает вокруг персонажа сферический барьер радиусом 6м, который не пропускает звуки ни в одну сторону. Это дает ситуационный бонус до +30 на тесты Stealth, полностью нивелирует любые звуковые атаки и ударные волны, проходящие сквозь барьер, а также может мешать Командованию.

***Poor.Q**: перегревается и выключается после 6 Раундов работы, нуждаясь в охлаждении в течении 6 минут.*

***Good.Q**: может быть настроена, чтобы поглощать только входящие или выходящие из барьера звуки и переключаться между этими двумя режимами и стандартным за полудействие.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но позволяет полностью подавить любой звук внутри барьера. Весь X урон внутри барьера при этом уменьшается вдвое (окр.▼) до Поглощения.*

R:3 | Signum /Сигнум | W:2кг

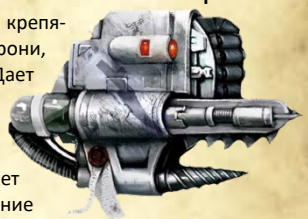
Целеуказательное устройство, носимое обычно на наплечнике или ранце брони, следуя правилам и требованиям наплечного оружия (стр. 139). «Стрельба» из Сигнума попадает автоматически и до начала следующего Хода персонажа, или пока цель не покинет его поле зрения, все союзники, имеющие синхронизированные с ним по воксу ретинальные дисплеи, получают +5 на все тесты BS против подсвеченной цели. Эффект нескольких Сигнумов не складывается.

***Poor.Q**: требует ручной наводки, не позволяя стрелять другим оружием в тот же Ход.*

***Good.Q**: увеличивает бонус до +10.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но позволяет отказаться от других собственных атак в этот Ход, чтобы дать одному союзнику перебросы на все тесты BS против подсвеченной цели.*

R:3 | Narthecium /Нартеций | W:5кг



Инструмент Апотекариев космодесанта, крепящийся на правом предплечье силовой брони, занимая ее магнитный замок на наруче. Дает бонус +20 к тестам Medicae на лечение космодесантников (не складывается с аптечкой). Космодесантник при лечении всегда считается легко раненным. Удваивает лечение от первой помощи. Использование для лечения людей почти всегда смертельно. Имеет рентген-фонарь для использования со шлемом Диагностор. Имеет 10 инъекторов на уколы, и позволяет совершать инъекции как рукопашные атаки, которые всегда попадают в дружественные цели, и совершать Натиск на дружественные цели для инъекций. Позволяет извлекать геносемя тестом Medicae+0, и хранить до 10 прогеноидов. Может быть использован как оружие:

Название	Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
Нартеций	П	Когти.П	0	1d10+5 R	12	Tearing, [1]	-1

1 – не получает бонуса к урону от S.b

***Poor.Q**: не удваивает лечение первой помощью, –20 на тесты извлекания Геносемени.*

***Good.Q**: может применяться на людях, получает свойство Reinforced.*

***Best.Q**: +10 на все связанные тесты.*

R:5 | Chirurgeon Pack /Рюкзак Хирургеон | W:20кг

Редкий инструмент апотекариев времен Великого Крестового Похода, Хирургеон интегрируется в ранец силовой брони. Он работает как ***Best.Q*** Нартеций, и ***Best.Q*** Пыточный Набор, но *утраивает* хранилища для инъекций и Геносемени и дает Трейт Multiple Arms (+4), при этом может атаковать двумя доп. конечностями, используя профиль Нартеция, и еще двумя – делая инъекции. Он также позволяет проводить операции, требующие полноценного апотекариона, вплоть до создания новых Астартес, используя обычное помещение с минимальной мебелью и подручными контейнерами без всяких штрафов. Качество модифицирует все связанные тесты:

***Poor.Q**: –10, **Good.Q**: +5, **Best.Q**: +10.*

МИСТИЧЕСКОЕ:

R:1 | Psy Focus /Психофокус | W:–кг

Фокус психической энергии, выполненный из психоактивных материалов, обычно в виде медальона, браслета, или элемента пирсинга. Позволяет совершать действие Психофокус, но только если носится на голое тело или держится в ладони.

***Poor.Q**: фокус сделан из обычных материалов, имеющих эмоциональную ценность для псайкера, и работает только в его руках.*

***Good.Q**: резонирует с одной из Дисциплин и увеличивает бонус от психофокуса на +5 для психосил этой дисциплины.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, игнорирует штрафы от критического провала на психофокус.*

R:2 | Silver Tongue /Серебряный Язык | W:–кг

Раз в поколение на многих демонических мирах Слаанеш проводят празднество Сибарии в котором избранный Юный Принц, прекрасный телом и испорченный душой, проходит через испытание Шести Искушений Слаанеш, в награду получая серебряный язык, освобождающий его от платы за разгульную жизнь. Когда (и если) он умирает, его язык переплавляют в штангу для пирсинга языка, хранящую часть этой силы. Если его носит персонаж, что, имеет Покровительство **Слаанеш**, он не страдает от зависимости и побочных эффектов наркотиков, получает иммунитет к болезням, передающихся половым путем, и способен усилием воли становиться бесплодным или плодовитым (даже если он был бесплодным изначально, позволяя обычно стерильным Астартес зачинать детей). Когда он находится под действием любого наркотика, он может в начале каждого Раунда перебрасывать Инициативу, игнорируя бросок, если результат ниже его текущей Инициативы.

R:2 | Fallen Banner /Падший Штандарт | W:2кг

Могильники армий, что были повержены чумой и ядом, а не в битве, являются священными местами для культов Нургла. Жрецы некоторых из них совершают длительные паломничества, чтобы найти подобные кладбища, или быть может чтобы создать их самим. Среди сотен трупов они отыскивают семь особо любимых Отцом Чумы и сплетают из их волос, жил, и кожи стяг, прославляющий Дедушку. Штандарт носится на шее, как плащ или на Трофейной Стойке, занимая место одного из трофеев. Если его носит персонаж, что, имеет Покровительство **Нургла**, он и все остальные Нурглиты в радиусе W.b м получают +1 SPD и могут в начале Хода пройти тест на T+0, чтобы снять 1 Усталости. Все остальные персонажи в этом радиусе получают –1 SPD и должны в начале Хода пройти тест на T+0, или получить 1 Усталости.

R:2 | Skull Totem /Тотем Черепов | W:2кг

Эта связка из восьми черепов на бронзовой цепи – результат и награда Кровавых Игрищ, проводимых на демонических мирах Кхорна. В них 256 последователей Кхорна сходятся в поединках насмерть, собирая черепа поверженных, пока не останется только один, и его связка на долю мгновения получает внимание самого Владыки Черепов, сохраняя эхо его силы. Тотем черепов носится на шее как ожерелье, или на Трофейной Стойке, занимая место одного из трофеев. Если его носит персонаж, что, имеет Покровительство **Кхорна**, он увеличивает свою дистанцию Натиска на W.b метров, получает дополнительно +10 на атаки с Натиска, а также может входить в Ярость несколько раз за бой. Если носителя тотема убивают, он отдает тотем кому-то добровольно, или его воруют (но не когда тотем передают слугам для временного хранения), один из черепов рассыпается и тотем перестает работать, пока его не заменят новым черепом достойного противника, убитого в честном бою (это может быть череп предыдущего владельца). Тотем Черепов, добытый покупкой или реквизицией, всегда имеет один недостающий череп.

R:2 | Golden Eye /Золотой Глаз | W:–кг

Многие Архимаги Тзинча оправдано опасаются других псайкеров и их способности скрывать свой талант от любопытных взоров, просто не применяя его, другие же более заинтересованы в поиске юных Одаренных до того, как их обнаружат конкурирующие культы или имперские агенты. Для этих целей они создают особые линзы, позволяющие заглянуть Истинным взором куда глубже за Пелену и разглядеть не только активные потоки Варпа, но и крохотные прорехи, что позволяют псайкерам проникать сквозь Барьер и черпать оттуда силы. Глаз носится, как монокль, или встроенный в визор шлема. Если его носит персонаж, что имеет Покровительство **Тзинча**, он может тестом на Пси-Чутье определить псайкеров в его поле зрения, их бPR и их Фокусы Дисциплины, даже если они не манифестирует или поддерживают никаких психосил.

R:2 | Amethyst of Refraction /Аметист Преломления | W:–кг

Простейший из аметистовых защитных амулетов К'Сала, этот камень, выгравированный рунными оберегами, позволяет перебрасывать тесты на сопротивление психосилам, демоническим дарам, и Одержимости, если носить его над сердцем.

R:3 | Thorn Heart /Терновое Сердце | W:1кг

При помещении на голую грудь, эта крупная серебряная брошь в виде свернувшейся клубком змеи раскручивается и зарывается в плоть, обвивая сердце и впиваясь в него узкими шипами. Если персонаж имеет Покровительство **Кхорна**, он умирает в муках, пока змей разрывает его сердце на куски. Если он выживает, каждый раз, когда он получает непоглощенный урон, персонаж получает бонус +6 к A, который теряется по завершении боя или сцены. Если персонаж имеет Покровительство **Слаанеш**, он уменьшает первый непоглощенный урон за бой на 1, второй – на 2, третий – на 3 и т.д., но до минимума в 1 урона. Можно снять только операцией по пересадке сердца, или с трупа.

R:3 | Undead Heart /Немертвое Сердце | W:1кг

Этот костяной талисман в виде человеческого сердца втыкается тремя шипами в грудь и медленно в течении семи часов агонии погружается внутрь, пожирая и заменяя его сердце. Если персонаж имеет Покровительство **Тзинча**, он просто умирает. Если он выживает, то получает Трейты Regeneration (1) и Stuff of Nightmares, а его внешность начинает напоминать трехдневного трупа, что может давать ситуационные штрафы до –30 на любые социальное взаимодействие (или бонусы в общении с Нурглитами). Если персонаж имеет Покровительство **Нургла**, он увеличивает Regeneration до 7 и получает бонус +30 на тесты T для его активации. Можно снять только операцией по пересадке сердца, или с трупа.

R:3 | Bloodskull Heart /Сердце Кровавого Черепа | W:1кг

Сделанный из усушенного черепа достойного противника и бронзового лезвия короткого кинжала, этот талисман втыкается в сердце носителя. Если персонаж имеет Покровительство **Слаанеш**, он умирает. Если он выживает, клинок пускает корни в его сердце и разрастается тонкой бронзовой сеткой по всей его кровеносной системе. Он постоянно кровоточит из раны, в которой все еще торчит череп-рукоятка, и уменьшает Раны на 1, но более не может умереть от Кровотечения, чудесным образом восстанавливая всю потерянную кровь. Если персонаж имеет Покровительство **Кхорна** и находится в Ярости, он может за полное действие выпустить пылающий гнев из своего сердца в виде взрыва радиусом 4м, наносящего 2d10+Cor.b E Dmg, Pen 0, Concussive (2), Felling (4), Recharge. Его нагрудник с каждым взрывом теряет 1 AP, пока не будет починен. Можно снять только операцией по пересадке сердца, или с трупа.

R:3 | Coldfire Heart /Сердце Холодного Пламени | W:1кг

Искусственное сердце, выполненное из псиоактивных кристаллов, этот артефакт имплантируется стандартной операцией по пересадке сердца, но не приживается у персонажей, что имеют Покровительство **Нургла**. Позволяет раз за бой или сцену вместо броска на Феномен автоматически вызвать Феномен Могильный Холод. Если персонаж имеет Покровительство **Тзинча**, каждый раз, когда другой псайкер в 50м манифестирует психосилу, этот псайкер должен пройти тест на W+0, или PR этой силы уменьшается на количество Провалов, аннулируя ее, если PR опускается до нуля. Персонажи, что носят на себе частички носителя, сердца, добытые не более 9 дней назад, вроде локона волос или обрезков ногтей, имунны к этому эффекту. Можно снять только операцией по пересадке сердца, или с трупа.

R:3 | Amethyst of Reflection /Аметист Отражения | W:–кг

Более продвинутый аметистовый защитный амулет К'Сала, этот камень, выгравированный многослойными руническими вязями, дает +15 на все тесты сопротивления психосилам, демоническим дарам, и Одержимости, если носить его над сердцем.

R:3 | Beguling Gem /Заманчивый Самоцвет | W:–кг

Вычурный тонко граненый самоцвет из дымчатого золотистого берилла, в отражениях которого каждый видит воплощение своих самых темных и испорченных мечтаний. Когда он носится на голове или груди, любой разумный персонаж, имеющий душу, атакующий носителя в ближнем бою, должен пройти тест на W–10, или теряет себя в сладких видениях, отменяя атаку, и теряя потраченные на нее действия. Однажды пройдя этот тест, атакующий становится иммунным к эффекту самоцвета до конца боя или сцены. Не действует на Орков и последователей Кхорна, т. к. в рукопашной они и так живут в своих самых сладких мечтах.

R:3 | Collar of Khorne /Ошейник Кхорна | W:1кг

Тяжелый бронзовый ошейник, выгравированный кровавыми рунами ненависти, ошейник Кхорна обычно носится его верными последователями, как символ их собачьей преданности Богу Крови, но порой встречается в рядах других Хаоситов. На удивление, Кхорн не обращает на таких наглецов свой гнев, ведь каждый ошейник самим своим существованием вредит ненавистным колдунам и ему неважно, в чьих руках оружие, пока оно помогает проливать кровь. Дает –30 на любые психотесты в радиусе 16 м, +30 на сопротивление психосилам, и психосиловое оружие, попадающее по носителю, теряет свойство Force до начала следующего Хода его владельца. Если персонаж способен совершать укусы, они получают свойство Sanctified. Псайкер, на которого надет ошейник, теряет Трейт Psyker и погружается в глубокую агонию, становясь Беспомощным. Если ошейник не снять, через 8 ч псайкер умирает.

R:3 | Crystal Palm /Хрустальная Длань | W:0.4кг

Латная рукавица из пластин психоактивного кристалла. Позволяет при касании к коже другого персонажа одним полудействием нанести на него персональные руны, требуемые для Пути Силы Нечестивые Символы. Крайне хрупкая и, если использовать ее для удара или парирования, разбивается, нанося владельцу 1d10+3 R урона со свойствами Crippling (3) и Felling (4), игнорирующего броню.

R:3 | Gelt Thread of N'Shosi /Златая Нить Н'Шоси | W:1кг

Плотная золотая нить длиной 9 метров с хрустальной иголкой на кончике, свернутая на катушке из кости Психнойена и крепящаяся на предплечье. После часа медитации, любой псайкер может подчинить ее своей воле и управлять ею как частью своего тела. В расчете психосил, что требуют касания к цели, нить считается частью тела псайкера.

R:3 | Gleam Eye /Сияющий Глаз | W:–кг

Этот светящийся самоцвет, добытый из кристаллизованного глаза воплощенной формы могучего демона, обращенной в камень особым ритуалом изгнания, встраивается со внутренней стороны латной рукавицы или перчатки, позволяя носителю читать ближайшие проблески линий собственной судьбы. Когда он не держит других предметов в ладони, в которую встроен Сияющий Глаз, он получает +10 на все тесты Избегания. Работает только если надет на естественную руку персонажа или руку, полученную от мутации, но не на бионический протез или руку, взращенную лепкой плоти или эффектом психосилы. Бонусы от Сияющих Глаз в разных ладонях складываются.

R:3 | Mimic Mask /Маска Мимик | W:1кг

Эта тяжелая серебряная маска, выгравированная изнутри защитными вязями, часто носится чародеями на демонических мирах, чтобы охранить их мысли и нити судьбы от чужого взора. Когда она носится на голую кожу, любые попытки прочесть мысли, эмоции или судьбу персонажа с помощью психосил или демонических даров или рассмотреть его с помощью психического зрения выдают правдоподобную ложь вместо настоящих результатов. Одураченный маской наблюдатель должен пройти тест на Logic–20, чтобы распознать обман. Маску нельзя носить под закрытым шлемом, но можно интегрировать в него изнутри.

R:3 | Namthar Thorn /Шип Намтар | W:–кг

Перстень из почерневшего тяжелого металла, из которого торчит короткая алмазная игла, резонирующая с потоками Варпа. За полудействие персонаж может вонзить иглу в другого персонажа на расстоянии вытянутой руки или в себя, снимая с цели «счетчик» психосил, демонических даров, сверхъестественных Талантов или мутаций, что могут быть активированы только раз в определенное количество времени или имеют штрафы за их использование чаще определенного срока, но при этом он сам и его цель получают 1d5 урона в Т.

R:3 | Spark of Hatred /Искра Ненависти | W:0.5кг

Этот крупный рубин, ограненный рунами сдерживания и закованный в тяжелую бронзовую оправу, содержит частичку сущности могучего Герольда Кхорна, силой, вырванной из его сердца, и запечатанной мощным ритуалом. Когда она встроена в шлем или обруч, носимый псайкером, Искра Ненависти загорается внутренним огнем и становится источником пламени, которое этот псайкер (и только он) может использовать для манифестации психосил Пиромантии. При этом все вызванные из него психосилы со свойством Flame, улучшаются до Flame (2d10), или Flame (3d10) против целей-псайкеров, но за каждое применение персонаж получает 1 непоглощаемого E Dmg в голову: ярость Кхорна обжигает колдуна, что посмел использовать украденную у него силу.

R:3 | Vortex Pendant /Вихревая Подвеска | W:–кг

Мощный фокус психической энергии, сформированный из редких психокриталлов, Вихревая Подвеска, невзирая на название, встречается во множестве форм, маскирующихся под короны, ожерелья и перстни, и служит для развеивания чар других колдунов. Позволяет за полное действие пройти тест на W–20, чтобы прервать поддержание одной психосилы, цель или источник которой находятся в радиусе W/2 метров. Тонкие зачарования подвески призваны скрыть ее мистическую природу и выдать ее за обычное ювелирное украшение: тесты на Пси-Чутье, набравшие меньше 7 Успехов, не засекают ее как психический артефакт.

R:3 | Warp Flask /Варп-Склянка | W:0.2кг

Альтернативное средство межзвездной коммуникации, созданное Темными Апостолами Несущих Слово, варп-склянка связана с частицей демона, опутанного мощным ритуалом подчинения. Закрепленная на плече, или взятая в руку, склянка чувствует, когда ее носитель хочет связаться с носителем другой склянки, и передает слова одного другой, слово в слово, но без сохранения интонации, тона или громкости, всегда выдавая фразы монотонным голосом нормальной громкости. Банды, активно использующие вокс-глушение, или опасающиеся вражеского перехвата своего вокса, нередко полагаются на варп-склянки и для тактических переговоров

R:4 | Nightmare Choir /Кошмарный Хор | W:12кг

Этот тяжелый рюкзак, напоминающий органные трубы, содержит плененные души, чьи мучительные вопли ласкают уши владельца, наполняя его противоестественной стойкостью. Если его носит персонаж, что, имеет Покровительство **Слаанеш**, он игнорирует эффекты Усталости, Оглушения, и все критические эффекты, кроме смерти и потери органов. Если он Горит, он получает урон от горения как обычно, но игнорирует все остальные эффекты. Когда он убивает другого персонажа, имеющего душу, Кошмарный Хор поглощает душу и может хранить до 6. За свободное действие персонаж может выпустить одну из плененных душ и усилить музыку своего хора от слышимой только ему, до оглушительного рева, что дает другим последователям Слаанеш, способным ее слышать, те же эффекты до начала его следующего Хода, а сам он восстанавливает 1d5+1 Ран и снимает всю Усталость.

R:4 | Bell of Lost Hope /Колокол Утраченной Надежды | W:14кг

Тяжелый изъеденный коррозией колокол, носимый на стойке над воротником брони. Если его носит персонаж, что, имеет Покровительство **Нургла**, в Ход, когда он совершает любое Физическое действие, колокол выдает громкий протяжный удар. До начала его следующего Хода персонажи с Покровительством Нургла, слышавшие звон, автоматически проходят все тесты на Страх, Шок, Панику и Подавление, а все прочие персонажи, слышавшие звон, получают штраф –20 на эти же тесты.

R:4 | Mask of Ang'Grath /Маска Анг'Грата | W:4кг

Выкованная в подобие ужасного лика Владыки Кровожадов, эта древняя маска содержит частичку его мощи и ярости. Если ее носит персонаж, что, имеет Покровительство **Кхорна**, он получает Трейт Unnatural WS (+4) и Таланты Battle Rage и Gatekeeper, если не имел их ранее. Находясь в Ярости, он автоматически преуспевает во всех Свободных Атаках и тестах WS против Вольтов с 8 Успехами, но может пытаться проходить эти тесты как обычно, игнорируя результаты, что дают меньше 8 Успехов.

R:4 | Crown of Prospero /Корона Просперо | W:2кг

Эти мастерски выкованные психические капюшоны, больше похожи на тонкие золотые обручи, чем обычно громоздкие конструкции, охватывающие всю голову. Короны Просперо производятся на только мастерами Тысячи Сынов, и покидают Легион только как плата за многолетнюю *верную* службу – редкое явление среди последователей Архитектора Судеб. Является Психическим Капюшоном, но не работает как шлем и не считается технологическим устройством. Если ее носит персонаж, что имеет Покровительство **Тзинча**, при вызове Феномена или Прорыва он может бросить 1d100, и на 1-81 он игнорирует его эффекты, но все остальные персонажи получают их сполна, а на 99 он вызывает еще один Феномен.

R:4 | Amethyst of Distortion /Аметист Искажения | W:–кг

Лучший аметистовый защитный амулет К'Сала, этот камень содержит связанные частички расщепленных сущностей низших демонов, размывающие его тонкое тело и усложняющие фокусировку энергий Варпа на нем. Дает –15 на все психотесты и стрелковые атаки демоническими дарами, основной целью которых является персонаж, даже если он накладывает их на себя сам. Учтите, что это усложняет манифестацию дружественных психосил, вроде Противоестественного Лечения.

R:4 | Cage of Unborn /Клеть Нерожденных | W:2кг

Созданный из все еще бьющегося человеческого сердца, этот артефакт наполнен отвратительной пародией на жизнь и продолжает свое биение годы после смерти жертвы, подпитываемый духами заключенных в него демонов. При создании Клети, в ней заключают три Низших Демона или Малых Демонических Зверя. Если ее носить на груди или на поясе, с сердца вырастает три мясистых плода, каждый отображающий своим видом натуру одного из заключенных в нем демонов – эти плоды можно срывать и бросать как гранаты, которые в месте попадания призывают выбранного демона в Истиной Форме на 1d5+3 Ходов. Демон враждебен всему живому, но может быть связан тестом демонического владычества. Если его изгоняют, дух демона возвращается обратно в клеть. Плоды для метания не отрастают заново сами – для этого владелец должен пройти короткий ритуал, занимающий 5 минут, и получает 1d10+3 урона в W – если этот урон опускает его W на 8 или больше, демон, связанный с этим плодом может немедленно провести против персонажа Атаку Одержимостью (стр. 74).

R:4 | Daemon Hide /Шкура демона | W:3кг

Сотканная из волос, кожи, и жил людей, умерших во время демонической одержимости, эта накидка обманывает чувства низших Нерожденных. Низшие демоны и демонические звери считают носителя этой накидки другим демоном и не являются агрессивными к нему сразу при призыве. Некоторые накидки настроены на демонов определенных богов –они воспринимают носителя как герольда этого бога и действуют как его подчиненные, но демоны, враждебные этому богу будут вести себя враждебнее.

R:4 | Nightmarescope /Кошмароскоп | W:0.1кг

Тайны чужой души – мощное оружие в руках сведущих. Этот закрытый серебряный визор позволяет их слегка приоткрыть и, когда он надет на глаза, показывает за спиной каждого разумного существа нависшее над ним воплощение его самых худших страхов. За полудействие персонаж может пройти тест на Scrutiny+0, чтобы расшифровать эту загадку: в случае Успеха, жертва получает штраф –3×Успехи на все тесты сопротивления социальным взаимодействиям и психосилам, что воздействуют на разум от персонажа.

R:4 | Soul Catcher /Душеловка | W:0.1кг

Многие миры используют души павших как валюту и топливо в бесконечных ритуалах и мистических экспериментах. Эти миры снабжают свои рейдерские армии и своих наемников кристаллическими ловушками, что заключают в себя души павших до того, как те покинут смертный план. Душеловка автоматически поглощает душу существа, умершего на расстоянии до 90м, если у нее есть свободное место для этой души, ближе к умершему нет другой душеловки, или его душу не поглотил какой-то другой эффект (душеловка всегда имеет наименьший приоритет). Вмещает до 5000 душ обычных людей, но псайкеры занимают бPR×250 места (но реальная стоимость их душ как правило еще выше). На мирах с экономикой, базированной на торговле душами, Редкость душеловок уменьшается до 2.

R:4 | Traitor's Hand /Рука Предателя | W:1.5кг

Мелкий фантом, заключенный в этот тяжелый золотой браслет с самоцветами, был создан из души предателя, что перешел дорогу одному из могучих колдунов и за свои прегрешения приговорен к вечному служению. Персонаж должен носить этот браслет на голую кожу (возможно под броней) и получает возможность командовать невидимой телекинетической рукой, управляемой фантомом. Это дает ему преимущества Талантов Quick Draw и Quick Store, позволяет игнорировать штрафы от неудобных и очень неудобных разгрузок и магнитных замков и использовать руку для мелких удобств, вроде использования фонаря или опахала, но не для атак. Каждый раз, когда эта рука получает новый приказ, бросьте 1d100 – на 1-5 дух бунтует против своего рабства и вместо приказанного действия просто выбрасывает предмет в случайном направлении на 1d5 метров.

R:5 | Cold Eyes /Холодные Глаза | W:0.3кг

Кристаллизованные глазницы имперского Ассасина храма Виндикар, ритуально принесенного в жертву Богам, эти глаза содержат эхо холодной лишенной милосердия души убийцы, что оборвал тысячи жизней, не чувствуя ни сожаления, ни наслаждения. Их можно вставить в пустые глазницы слепого персонажа, восстановив его зрение далеко за пределы возможностей человека – он получает +30 на все тесты зрения, не получает штрафов на попадание от дальней и экстремальной дистанции, и может совершать полу-прицеливание за свободное действие и полное прицеливание за полудействие. Многие снайперы добровольно выкалывали свои глаза, чтобы заменить их этими артефактами.

R:5 | Cruel Sun /Жестокое Солнце | W:5кг

Бесценный реликварий, посвященный Пантеону в великом ритуале на осквернённом Храмовом Мире, в котором имперского Кардинала медленно сломили к поклонению Хаосу и принесли его душу в жертву на глазах миллионов верующих Анафемы, круша их веру вдребезги. Реликварий из останков сломленного кардинала устанавливается на броне за воротником и персонаж с Cor 60+ может за полное действие потратить Очко Бесчестия, до конца боя или сцены манифестируя у себя над головой пылающее черное солнце с белой короной, излучающее разбитую веру и отвергающее силу Анафемы. Все персонажи, верящие в божественность Императора, что могут видеть персонажа, получают штраф –20 на сопротивление Запугиванию, Страху, Шоку, Панике и Подавлению, не могут использовать Очки Судьбы и Подвиги Веры, а их священное оружие теряет свойство Sanctified и прочие особые свойства, вызванные верой.

R:5 | Endless Grasp /Бесконечная Хватка | W:1.5кг

Связь между оружием и воином порой связывает их духи и мистики демонических миров научились использовать эту связь, чтобы преодолевать любое расстояние и преграды. Бесконечная хватка выковывается из бронзы в виде скелета человеческой руки и, если наложить ее с внешней стороны ладони, бронза раскаляется и прожигает себе путь к костям ладони, сплавляясь со скелетом и замещая его. Этот процесс наносит 1d10 E урона в руку и делает ее бесполезной на одну неделю. По завершении исцеления, персонаж может за свободное действие призывать себе в руку свое Оружие Наследия, где бы оно ни находилось.

R:5 | Silver Fangs /Серебряные Клыки | W:0.3кг

Вырванные из пасти каннибала, что сгубил тысячи жизней, эти четыре клыка пропитались всей смертью, что тот причинил, и всем наслаждением от убийства и пирования, что он получил от своих бесчинств. Если имплантировать их вместо собственных клыков, они дают атаку Укусом в Борьбе, наносящую 1d10+S.b R Dmg, Pen 6, Felling (4), Sanctified. Если цель получила урон от укуса, персонаж вырывает клок сырой плоти и съедает ее, восстанавливая 1d5+1 Ран, а жертва должна пройти тест на W+0, или воля к борьбе покидает ее и она становится Беспомощной на Провалы Ходов. При имплантации клыков персонаж получает неисцелимую зависимость от плоти разумных существ и должен каждый день съедать хотя бы один глоток такой плоти, или получает накапливающийся штраф –5 к F до тех пор, пока не утолит свою потребность. Если его F опустится до нуля, жажда плоти преодолевает его волю и он переходит под управление ГМа, делая все в своих силах, чтобы насытить свой голод к человечине. При этом он не теряет разум и вполне способен на хитрость и обман в достижении своей цели.

R:5 | Obsidian Web /Обсидиановая Паутина | W:3кг

Эта корона из тяжелого черного камня распространяет вокруг себя незримую паутину нитей, укрепляющую завесу между Материумом и Варпом и проводящую волю владельца на огромное пространство. Каждый раз, когда в радиусе W.b км происходит телепортация или использование Врат с помощью Варпа (в т.ч. использование имперских или орочьих телепортов и эльдарской паутины) в или из этой области, или манифестация демона в Истиной Форме, персонаж, что носит Обсидиановую Паутину узнает направление и дистанцию до этого места и может выбрать пропустить персонажей без помех или сгустить свою паутину и нанести им 2d10 E Dmg, Pen 0, Warp Weapon, +1d10 Dmg за каждый Размер поверх 0. Он не узнает о телепортирующихся ничего, кроме дистанции и направления до них, и должен решить применять паутину или нет в доли секунды.

ИНСТРУМЕНТЫ

ОБЫДЕННЫЕ:

R:-4 | Graffiti Paint /Краска Граффити | W:0.1кг

Аэрозольная краска в баллончике распылителе. Может быть использована для рисования на стенах и полу, как для искусства, так и передовыми отрядами для оставления меток для идущих следом солдат или оккультистами для быстрого начертания ритуальных кругов. Может использоваться в ближнем бою со штрафом –20, например, чтобы забрызгать краской визор (прицельно по глазам), или замазать колдовской узор на броне, нарушив его работу.

***Poor.Q**: краска токсична и, если вдохнуть ее без респиратора, действует как попадание Hallucinogenic (–2).*

***Good.Q**: светится в темноте.*

***Best.Q**: видна только при освещении ультрафиолетовым фонарем.*

R:-4 | Glow-Globe /Светосфера | W:0.5кг

Дешевая массово производимая всенаправленная лампа размером с яблоко, обычно носимая в руке или подвешенная у потолка. Имеет внутреннюю батарею на 5 часов работы, но может работать и заряжаться от сети. Запасная батарея условно ничего не весит и имеет Редкость –5.

***Poor.Q**: нагревается до обжигающе горячей через 5 минут работы.*

***Good.Q**: выпущенная из руки, зависает в воздухе на слабом репульсоре, дрифтуя на ветру. Батарея держится до 24 ч.*

***Best.Q**: выпущенная из руки, маневрирует над плечо владельца, следуя за ним на миникро-репульсорах. Батарея держится до 24 ч.*

R:-3 | Chrono /Хроно | W:–кг

Устройство для отмеривания и определения времени, часто со встроенными будильниками и секундомерами. Бывает наручным, карманным, и даже встроенным в визор шлема, электронным или механическим. Более продвинутые версии часто *выглядят* механическими, но внутри начинены сложной электроникой Механикум.

***Poor.Q**: выходит из строя, попадая в воду.*

***Good.Q**: может быть настроено на любую местную схему суток или смен, синхронизируясь с временем ноосферы, если она есть.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но экранировано от ЭМИ.*

R:-3 | Dataslate /Инфопланшет | W:0.5кг

Самый распространенный носитель информации в 41-м тысячелетии, небольшой планшет с экраном, хранящий текстовую информацию или изображения.

***Poor.Q**: хранит 1 файл на до 300 страниц и не может его модифицировать или заменять.*

***Good.Q**: может синхронизироваться с когитаторами и системами брони по воксу **или** укреплен от ударов и воздействия внешней среды.*

***Best.Q**: оба эффекта Good.Q.*

R:-2 | Grapnel Line /Гарпунный Трос | W:2кг

Пневматическое ружье, выстреливающее гарпун для протягивания 100-метрового троса через провалы, обрывы, или между зданиями. Позволяет быстро проложить трос между двумя точками и взбираться или спускаться по нему. Трос и гарпун выдерживают до 200 кг. Версия для Легиона весит 10 кг и выдерживает до 1000 кг, но имеет Редкость 0.

***Poor.Q**: одноразовый.*

***Good.Q**: имеет встроенную лебедку, позволяя взбираться по троссу без теста по одному персонажу за раз.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но лебедка самокрутящаяся и утраивает скорость подъема, а гарпун заменен гравитационным якорем, который отцепляется от цели сигналом и втягивается обратно.*

R:-2 | Magnoculars /Магнокуляры | W:0.5кг

Устройство для наблюдения с большой дистанции, увеличивающее изображение.

***Poor.Q**: линзы дают сильный блик на свету, тесты на обнаружение персонажа что пользуется магнокулярами получают бонус +10.*

***Good.Q**: определяет координаты цели, на которую наведен, и дистанцию до нее; может быть соединен с вокс-кастером по воксу или проводом, чтобы передавать их просто нажатием руны (обычно для наводки артиллерийского или авиаудара).*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но имеет функционал пикт-кастера, фото-визора и термального визора.*

R:-1 | Pict Caster /Пикт-Кастер | W:1кг

Устройство для записи изображений и потока изображения, а также просмотра записанного.

***Poor.Q**: черно-белое, или снимает только статичные изображения.*

***Good.Q**: имеет функционал магнокуляра.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но записывает трехмерное изображение, которое можно воспроизводить на гололите.*

R:-1 | Screamer /Крикун | W:2кг

Распространенные сигнализации с датчиками движения, обычно расставляемые по периметру лагеря или для мониторинга проходов. Установка крикуна требует знания Tech-Use хотя бы на +0. Однажды установленный крикун проходит тесты на Awareness на 1-75 и, засекая нарушителя в радиусе 30м, выдает громкий звук тревоги, слышимый на расстоянии до 1 км (или меньше в помещениях по усмотрению ГМа).

***Poor.Q**: не различает своих и чужих, поднимая тревогу на любом приближении.*

***Good.Q**: может посылать безмолвную тревогу по воксу.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но перебрасывает проваленные тесты Awareness, а также лучше замаскирован сам, накладывая штраф –20 на все попытки его заметить.*

R:-1 | Stummer /Стаммер | W:2кг

Глушитель звука, анализирующий звуки в радиусе 30м и значительно снижающий их громкость. Установка стаммера требует знания Tech-Use хотя бы на +0. Однажды установленный стаммер приглушает звуки выстрелов в радиусе действия, как если бы все оружие было оборудовано глушителями, и глушит выстрелы с глушителями полностью. Все тесты на скрытное передвижение в этом радиусе получают бонус +20, а все тесты слуха – штраф –20. Имеет внутреннюю батарею на 20 минут работы, но может работать и заряжаться от сети. Запасная батарея условно ничего не весит и имеет Редкость –5.

***Poor.Q**: удваивает штраф на тесты слуха.*

***Good.Q**: уменьшает штраф на тесты слуха до –10.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но может работать без статичной установки, переносимый в руке.*

R:0 | Auspex /Аускпекс | W:1кг

Сканнер, засекающий определенные сигнатуры в радиусе 50м. Может быть настроен на засекание источников энергии, тепла, шума, жизни, пустот, радиации или вокс-сигналов. Дает бонус +20 на тесты Awareness, на нахождение и засекание того, что он засекает, но занимает одну руку (хотя может быть связан с ретинальным дисплеем, чтобы работать без рук). Переключение между режимами требует теста на Tech-Use +0. Существуют версии весом 5, 15 и 50 кг (последние два носятся как рюкзак), с радиусами действия 150м, 450м и 1,5 км соответственно.

***Poor.Q**: имеет только один режим.*

***Good.Q**: увеличивает бонус к Awareness до +30.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но может одновременно вести сканирование в двух разных режимах.*

R:0 | Comm Leach /Комм-Пиявка | W:5кг

Еретическое устройство, позволяющее непосвященным в жречество Машины перехватывать вокс-сигналы и дата-потоки, как если бы они имели Талант Vox Omniscience, но со штрафом –20 на все тесты, и позволяет одновременно перехватывать только один сигнал. Требует подключения к вокс-кастеру и статичной установки на столе или земле для работы. Качество модифицирует все связанные тесты:

***Poor.Q**: –10, **Good.Q**: +5, **Best.Q**: +10.*

R: 1 | Cartograph /Картограф | W:3кг

Увесистый инфопланшет со сканнерами, показывающий карты местности и собственное положение, и прокладывающий оптимальные маршруты по заданным параметрам. Если карту местности не достать заранее, сам формирует карту пройденной территории и может обновлять загруженную карту новейшими данными, если она устарела. Дает бонус +10 на тесты Navigation (Surface).

***Poor.Q**: уменьшает бонус до +5*

***Good.Q**: может оперировать трехмерными картами, вроде ульев или космических кораблей.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но увеличивает бонус до +20.*

НАБОРЫ ИНСТРУМЕНТОВ:

R:-2 | Medkit /Аптечка | W:2кг

Стандартная полевая аптечка, массово производимая для солдат и рабочих бригад. Каждая оснащена микро-когитатором и медицинским сканнером, а также набором бинтов, жгутов, шин и лекарств для лечения самых распространенных травм. Персонаж, имеющий Навык Medicae, изученный хотя бы на +0, получает +20 на тесты лечения и диагностики, используя Аптечку. Стандартная аптечка также содержит 10 доз Стимма или любого другого медикамента сравнимой редкости.

***Poor.Q**: гораздо более низкотехнологичная аптечка без когитатора и диагностического оборудования, она дает +10 на тесты лечения и не помогает с тестами диагностики.*

***Good.Q**: продвинутый Дух Машины аптечки позволяет даже непосвященным в таинства Медикаэ использовать ее, как если бы у них был Навык Medicae+0 **или** аптечка оборудована восполняющимся распылителем синтеплоти, позволяющим за полудействие вылечить Кровотечение или автоматически преуспеть в тесте фиксирования бесполезной конечности. Оба варианта весят 3 кг.*

***Best.Q**: имеет оба эффекта Good.Q без увеличения веса.*

R:-1 | Injector /Инъектор | W:0.5кг

Ручной пистолтет-инъектор. Позволяет персонажу, имеющему Навык Medicae, изученный хотя бы на +0, совершать инъекции как рукопашные атаки, которые всегда попадают в дружественные цели, и совершать Натиск на дружественные цели для инъекций. Имеет только один заряд и зарядка нового занимает полудействие.

***Poor.Q**: зарядка инъектора занимает 30 секунд (6 Ходов) .*

***Good.Q**: может быть использован без Навыка Medicae.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но имеет 6 зарядов, между которыми можно переключаться за свободное действие.*

R:0 | Combi-Tool /Комби-Инструмент | W:1кг

Многофункциональный раскладной инструмент для работы с техникой, вроде ремонта и техобслуживания. Персонаж, имеющий Навык Tech-Use, изученный хотя бы на +0, получает +10 на большую часть практических тестов, связанных с этим Навыком. Позволяет проводить чистку и обслуживание оружия и брони в поле.

***Poor.Q**: является громоздким ящиком с инструментами весом 10 кг.*

***Good.Q**: увеличивает бонус до +15.*

***Best.Q**: увеличивает бонус до +20.*

R:0 | Multi-Key /Мульти-Ключ | W:0.1кг

Многофункциональный инструмент для вскрытия замков и подбора электронных ключей. Владение этим инструментом незаконно на большинстве имперских миров, если вы только не работаете на Арбитров (и не придерживаетесь распространенного мнения, что дробовик – самая лучшая отмычка). Персонаж, имеющий Навык Security, изученный хотя бы на +0, получает +20 на тесты вскрытия любых замков, используя его.

***Poor.Q**: имеет только инструменты вскрытия механических замков, никак не помогая с электронными.*

***Good.Q**: может быть использован без Навыка Security.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но позволяет открывать большую часть обычных замков без всякого теста, как если бы у персонажа был настоящий ключ от них.*

R: 1 | Disguise Kit /Маскировочный Комплект | W:1кг

Набор инструментов для изменения собственной внешности. Персонаж, имеющий Навык Deceive, изученный хотя бы на +0, нуждается в этом наборе, чтобы изменить свою внешность с помощью грима, париков, красок для кожи и волос.

***Poor.Q**: имеет отграниченный набор инструментов, дающий штраф –10 на его использование.*

***Good.Q**: имеет средства для создания латексных масок, линз для глаз, фальшивой бионики, модуляторов голоса и даже подделки отпечатков пальцев. Дает бонус +10 на его использование.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но включает также голографические проекторы лица, позволяющие переключаться между несколькими (заранее подготовленными) маскировками за полудействие, химические распылители, изменяющие телесный запах, генетические маркеры, способные обмануть гено-детекторы (если в них загружен ранее добытый образчик плоти цели, под которую маскируются), мимик-линзы, способные обманывать детекторы сетчатки (только если нужные карты сетчатки были добыты заранее). Самые продвинутые версии, имеющие редкость 2, позволяют распространять голографическую проекцию на все тело.*

R: 1 | Torture Tools /Пыточные Инструменты | W:2кг

Набор лезвий, зажимов, тисков, электродов, и других экзотических инструментов для причинения максимальной боли при минимальном вреде здоровью допрашиваемого, а также медицинских инструментов для поддержания его живым и в сознании. Персонаж, имеющий Навык Interrogation, изученный хотя бы на +0, получает +20 на тесты пыток и уменьшает урон от проваленного теста до 1d5–1, используя этот набор.

***Poor.Q**: набор грубых и брутальных инструментов дает только бонус +10 и не уменьшает урон от неудачной пытки.*

***Good.Q**: включает средства изменения сознания – химические или быть может колдовские – что дает +1d5 Успехов в случае Успеха пытки и накладывает штраф –50 на тесты Deceive жертвы, если та пытается придумать ответ, которого не знает.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но позволяет проводить пытку гораздо быстрее, тратя не более часа на каждый тест пыток.*

R:2 | Demolition Kit /Подрывной Комплект | W:8кг

Набор весов, мерок, детонаторов, кабелей, шнуров и сенсоров для сбора взрывных устройств. Персонаж, имеющий Навык Tech-Use, изученный хотя бы на +0, может использовать его, чтобы создавать бомбы, активируемые по воксу, проводу, таймером или от сенсора, при наличии взрывчатки, вроде фуцелина и прометия, или контейнеров с токсичными газами.

***Poor.Q**: может быть использован только для взрывчатки, детонирующей от зажженного подрывного шнура.*

***Good.Q**: дает бонус +10 на тесты создания взрывчатки и убирает шанс немедленной детонации при критическом провале.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но тесты на то, чтобы спрятать взрывчатку, созданную этим комплектом получают бонус +10, а тесты на ее обезвреживание должны набрать на 1d5 больше Успехов, чем обычно нужно.*

R:2 | Forgery Kit /Подделочный Комплект | W:2кг

Набор инструментов для копирования и модификации ключей, печатей, знаков отличия, документов, и электронных ключей. Дает бонус +20 на тесты Ремесел для создания подделок.

***Poor.Q**: имеет набор только для одного типа подделок.*

***Good.Q**: может использоваться, даже если персонаж не владеет нужным Ремеслом без обычного штрафа –20.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но увеличивает бонус до +30.*

R:3 | Rendering Apothecarium /Раздирающий Апотекарион | W:20кг

Набор инструментов для ритуального расчленения трупов и использования тел и их частей в оккультных практиках. Дает бонус +10 на все тесты ритуалов, использующих жертвоприношение разумных существ, +20 на подготовку жертв для Пути Силы «Жертва» и является необходимым инструментом для создания Фетишей из трупов могучих противников (или союзников). Раздирающий Апотекарион как правило упаковывается в увесистый сундук, носимый за спиной, и требующий как минимум 10 минут, чтобы разложить все его инструменты и подготовить их к работе.

***Poor.Q**: является массивным набором ритуальных инструментов общим весом в 100 кг и обычно переносится целой командой слуг, или установлен стационарно .*

***Good.Q**: миниатюризирован до небольшого набора размером с аптечку, весом 2 кг.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но позволяет перед проведением ритуала подготовить отводящую жертву, которая в случае провала ритуала получит все негативные последствия провала вместо самого ритуалиста. Когда жертва готовится, ГМ втайне от игрока проводит его тест на Forbidden Lore (Warp)+0, чтобы определить успешность создания отводящей жертвы.*

R:3 | Unholy Tomes /Нечестивые Тома | W:1кг

Книги, свитки, таблички, или инфопланшеты, заполненные экзотическими и тайными знаниями, вроде нечестивых проповедей из Книги Лоргара, трактатов о колдовских техниках, или гриммуаров истинных имен демонов. Дает бонус +20 на тесты ритуалов и исследований, использующих один из следующих Навыков (только один для каждого набора): Scholastic Lore (Occult), Forbidden Lore (Daemons), Forbidden Lore (Heresy), Forbidden Lore (Psykers), Forbidden Lore (Warp), Forbidden Lore (Adeptus Mechanicus), Forbidden Lore (Xenos Occult).

Качество модифицирует все связанные тесты:

***Poor.Q**: +10, **Good.Q**: +25, **Best.Q**: +30.*

ПРОДВИНУТЫЕ:

R:1 | Cogitator /Когитатор | W:20кг

Устройство для обработки и хранения цифровой информации. Нобходим для работы с электронными носителями, если только персонаж не способен читать их самостоятельно (как правило через Импланты Механикум или MIU). Ускоряет в 4 раза работу по анализу больших массивов информации, если она была предварительно оцифрована.

***Poor.Q**: когитатор создан для одной заранее обозначенной задачи, вроде анализа определенных отчетов или обработки пикт-кастов, и бесполезен для других.*

***Good.Q**: дает бонус +10 на все тесты с его использованием, **или** миниатюризован до размеров, что помещается в кармане или может быть интегрирован в броню с ретинальным дисплеем (весит 1 кг).*

***Best.Q**: имеет оба эффекта Good.Q **или** только первый эффект, и ускоряет работу в 16 раз вместо 4.*

R:1 | Loud Hailer /Громкоговоритель | W:2кг

Устройство для усиления голоса или музыки, обычно используемое для обращения к большим толпам людей, принимающее вид рупора, посоха с динамиками, или мощных звуковых усилителей, встраиваемых в броню или на технику. Несмотря на техническую простоту, громкоговорители довольно трудно заполучить, ведь как имперские власти, так и могучие владыки Хаоса жестко контролируют их распространение, как одних из ключевых инструментов бунта. Громкоговоритель позволяет использовать социальные взаимодействия и командование с большими группами людей, перебивая рев толпы и звуки поля боя.

***Poor.Q**: искажает звук при работе, делая слова оратора более неразборчивыми, что накладывает штраф –10 на все тесты с использованием громкоговорителя.*

***Good.Q**: модуляторы звука придают голосу оратора дополнительную уверенность и твердость; он получает бонус +10 на тесты социального взаимодействия или командования с использованием громкоговорителя, если соответствующий Навык прокачан на +0, +5 если на +10, и не получает вовсе если на +20 и выше, т.к. его собственная манера речи превосходит способность машины в модуляции звука.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но громкоговоритель экранирован от эффекта Haywire и способен перебивать даже рокот пушечных выстрелов и подавляющие сирены Арбитес.*

R:2 | Hololith /Гололит | W:35кг

Тяжелая установка для проецирования трехмерных голографических изображений. Может использоваться как для вывода трехмерных изображений с разнообразных сенсоров и фидов, так и для брифингов. Последнее требует теста на Tech-Use +0 и хотя бы часа работы для подготовки презентации, но дает +10 на тесты Command для проведения брифингов, +20 если брифинг касается операции на местности, требующей продвинутого трехмерного ориентирование, вроде ульевого хаба или космического корабля.

***Poor.Q**: изображение гололита рябит и покрывается помехами; все бонусы от его использования уменьшаются вдвое.*

***Good.Q**: создает голографическое изображение настолько четкое, что его невозможно отличить от реальности, **или** миниатюризован до размеров, что помещается в руке или может быть интегрирован в броню с ретинальным дисплеем для управления (весит 1 кг).*

***Best.Q**: имеет оба эффекта Good.Q; при подключении через MIU персонаж, имеющий кортикальный имплант высшего качества или Импланты Механикум, способен создавать новые голографические проекции «на ходу», при условии, что они не больше 3×3×3м.*

R:2 | Teleport Homer /Телепортационный Маяк | W:3кг

Этот позиционный маяк посылает мощный направленный сигнал, позволяющий корабельным телепортаторам более точно наводиться. Когда носителя маяка и персонажей в радиусе 30м от него телепортируют в телепортационную камеру, или в этот радиус телепортируют кого-то еще из телепортационной камеры корабля, маяк убирает шанс несчастных случаев и смещения при телепортации. Маяк может быть настроен на частоту одной или нескольких телепортационных камер, или работает в открытом режиме, в котором его засекают как дружеские, так и враждебные сенсоры.

***Poor.Q**: может работать только в открытом режиме.*

***Good.Q**: позволяет наводить луч телепортатора даже сквозь активные Пустотные Щиты.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но позволяет наводить луч телепортатора даже сквозь активные Поля Геллера и тесты на засекание маяка с помощью ауспексов и авгуров получают штраф –30, если только он не в открытом режиме.*

R:3 | Null Chamber /Нуль Камера | W:350кг

Массивная камера для удержания псайкеров, отрезающая их от контакта с Варпом. В этих камерах планетарные участки Адептус Астра Телепатика как правило держат псайкеров в ожидании прилета Черных Кораблей, а сами эти корабли забиты Нуль Камерами. Инквизиция и Лорды Хаоса равно находят их удобным инструментом для заключения и допроса одаренных пленников. Все персонажи внутри Нуль Камеры теряют Трейт Psyker. Это не мешает им манифестировать демонические дары или психосилы, использующие путь Инкантаций (хотя последнее легко предотвратить, просто заткнув колдуну рот).

***Poor.Q**: несовершенная конструкция камеры медленно сводит пленника с ума; за каждые 10-PR дней, непрерывно проведенных в камере, псайкер получает 1 урона в W, который он не может восстанавливать пока внутри камеры. Если таким образом его W опускается до 0, псайкер сходит с ума. Фронтирные миры и мелкие колонии как правило имеют только такие камеры.*

***Good.Q**: эта нуль-камера уменьшена до размеров гроба и оборудована системой жизнеобеспечения; она предназначена для хранения самых мощных псайкеров бета и альфа уровней и вводит их в анабиоз на период хранения.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но оборудована автоматической системой безопасности, убивающей заключенного псайкера при любом нарушении сдерживания; в таких как правило содержат безумных и смертельно опасных псайкеров альфа-плюс уровня.*

R:3 | Privacy Field /Поле Приватности | W:1кг

Небольшое устройство, напоминающее карманные часы, особенно популярное среди информационных брокеров в свободных портах, поле приватности при активации создает вокруг себя сферическое мерцающее черное поле радиусом до 10м, не пропускающее звук, свет или любое электромагнитное излучение ни в одну сторону. Поле никак не мешает персонажам и предметам проходить сквозь него, но в местах его частого использования считается за само собой разумеющееся, что незваного гостя, вошедшего в чужое поле приватности без спросу, ничего хорошего внутри не ждет.

***Poor.Q**: блокирует только звук, видимый свет и ближайший к нему электромагнитный спектр.*

***Good.Q**: поле частично пропускает свет и звук внутрь, но внешний мир за пределами поля выглядит как в тумане, а звуки приглушены.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но также ограждает пространство внутри поля от шпионажа с помощью психосил, как снаружи поля, так и от других персонажей внутри него.*

R:4 | Eclipse Pulsator /Пульсатор Затмения | W:1кг

Это ахеотеховое устройство в виде сферы, умещающейся в руке, при активации выпускает мощный импульс, выключающий все генераторы технологичных силовых щитов в радиусе 10м на 1d5 Ходов. По завершении этого срока щиты могут быть включены как обычно. Устройство разряжается после одного использования и требует 24 часа на перезарядку от внутреннего источника энергии. Встречается только в обычном качестве.

R:4 | Null Rod /Нуль Жезл | W:1кг

Мощный защитный инструмент от психосил в виде короткой дубинки с мерцающим нимбом силы, окружающим ее. При активации дает всем псайкерам в радиусе 10м (в т.ч. союзным) штраф –30 на психотесты и –10 на все остальные тесты, т.к. их сознание заполняет ужасная скрежетающая какофония варп-помех, мешающая любой концентрации. Даже без активации дает носителю +30 на все встречные броски против психосил (если таковые силой предусмотрены, конечно). Персонаж, который держит в руках Нуль Жезл не может манифестировать психосилы. Включенный Нуль Жезл может быть использован в бою как силовая булава со свойством Sanctified, но при желании носитель может нажатием на руну втянуть разрушительный нимб, используя вместо этого профиль обычной булавы со свойствами Sanctified и Reinforced. Качество Нуль Жезла влияет на его использование как оружием как качество рукопашного оружия. Если этим оружием попасть псайкеру по голове, он до начала следующего Хода атакующего теряет Трейт Psyker и прерывает поддержку всех психосил.

***Poor.Q**: не имеет никакого эффекта когда выключен.*

***Good.Q**: имеет настраиваемую дальность действия от 1 до 20м.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но при парировании психосилового оружия или парировании его атаки этим оружием он на 1 Ход лишает это оружие свойства Force.*

РАСХОДНИКИ:

R:-4 | Bag /Мешок | W: 0.2кг

Обычный полотняный или пластековый мешок, в котором можно носить вещи. Если заполнить его песком или землей, он может служить Укрытием с АР 8 – обычно для полноценного укрытия из мешков с песком их складывают в два слоя в толщину (АР 16) и в три-четыре слоя вверх, для укрытия по плечи в положении сидя.

R:-4 | Ration-Bars /Рацион-Батончики | W: 0.2кг

Пакет массово производимых Мунитурумом питательных батончиков, обеспечивающий запас еды на 1 день. Жесткие и безвкусные, эти солдатские пайки обычно идут в ход только во время боевых миссий.

R:-3 | Dez-Tabs /Дез-Таблетки | W:–кг

Упаковка с 10 таблеток, каждая из которых может очистить для питья до 2л воды. Она обеззараживает воду, очищает ее от простых токсинов, и даже осаждает грязь.

R:-3 | Glowstick /Светопалочка | W:–кг

Упаковка с 10 пластековыми палочками, которые при переламывании начинают светиться в течении 4 часов. Распространенная альтернатива светосферам, особенно на мирах с магнитными штормами или другими аномалиями, что мешают работе продвинутой технологии.

R:-2 | Flare Rocket /Осветительная Ракета | W:0.2кг

Одноразовая ракетница, при активации выстреливающая высоко в воздух ослепительно яркую ракету, освещающую местность в радиусе 300 м на 30 секунд (6 Раундов).

R:-2 | Signal Rocket /Сигнальная Ракета | W:0.2кг

Одноразовая сигнальная ракетница, при активации выстреливающая высоко в воздух яркую цветную ракету, выпускающую цветной дым, хорошо видную с расстояния в километры как днем, так и ночью. Активно используется практически всеми армиями для подачи сигналов в условиях глушения или просушки вокса.

R:-1 | Caltrops /Чеснок | W:0.5кг

Пакет с короткими металлическими шипами, сваренными вместе по четыре в виде треугольных пирамидок. За полудействие персонаж может рассыпать сверток по площади 2х2м не более S.b м от себя. Эта площадь становится трудным ландшафтом со штрафом –30, требующим теста даже для передвижения полным движением (но не полу-движением). Если этот тест провален, персонаж кроме того что падает и останавливается еще и получает 1 непоглощаемого R Dmg в обе ноги, и до конца боя или пока не вылечится считает весь ландшафт Трудным со штрафом –40. Персонажи в жесткой броне на ногах игнорируют все штрафы чеснока, т.к. он не пробивает бронированные сапоги.

Более тяжелая версия чеснока с Редкостью 0 кроме обычного эффекта также пробиваешь шины колесной техники, что проехала сквозь него.

R:-1 | Chem-Heaters /Хим-Грелки | W:–кг

Упаковка с 10 пакетами, заполненными химическим нагревателем. При переламывании, содержимое пакета смешивается и начинает нагреваться. Пакет можно запихнуть под одежду, чтобы на 1 час нивелировать штрафы от холода, или разогреть им еду, не разводя костер.

R:0 | Corpse-Burner /Трупосжигатель | W:1кг

Это небольшое устройство, напоминающие короткий кинжал с серым лезвием, втыкается в торс трупа и выпускает внутрь мощный химический коктейль, который в течении 10 минут превращает труп и горючие предметы, которые он носит, в кучку пепла, при этом не выделяя пламя или дым. Он может также использоваться для особо садистской казни, медленно сжигая жертву изнутри.

R:0 | Ghillie Kit /Гиль Комплект | W:2кг

Набор сеток, разгрузок, обрывков ткани и мазей для создания маскировки под дикую местность, вплетая местные растения в маскировочный костюм и используя их с мазями для перебивания собственного запаха. Потратив его и час работы, персонаж может получить эффект Best.Q хамелеолинового плаща для маскировки только для этой местности на 1 день или пока не снимет получившийся маскировочный костюм. Через день часть растительного камуфляжа, включенного в костюм, завянет и его нужно будет собирать заново.

R: 1 | Ceramite Sealant /Керамитовый Герметик | W:–кг

Тюбик расширяющейся быстротвердеющей керамической пены, используемый для заделывания брешей в броне. Позволяет за полное действие заделать брешь в броне, восстановив ее свойства Sealed и Void, если они нарушены попаданием. Стандартный набор имеет 10 зарядов, но по решению ГМа некоторые бреши (особенно от X урона) могут требовать более одного заряда для ремонта.

R: 1 | Sacred Oils /Священное Масло | W:–кг

Виал очищенного масла, освященного жрецом Бога Машины (не важно, имперским или хаоситским). Если им смазать оружие при его обслуживании, это повышает его Надежность на 1 в следующем бою.

R:4 | Cleansing Salts /Очищающие Соли | W:2кг

Пакет священных солей, производимых на мире-святыне из слез пилигримов. Подобные предметы обычно можно найти во владении агентов Инквизиции, оперирующих в варп-штормах или расследующих опасные Хаоситские культы и демонические вторжения.

Если развести их в ванне воды, купание в этой воде выведет часть порчи из тела и души персонажа, но этот вывод сопровождается тяжелыми травмами обоих. При купании персонаж теряет ½Cor.b (окр.▲)d5 Порчи, и получает ½Cor.b (окр.▲)d10 урона во все Характеристики. Этот урон восстанавливается в 4 раза медленнее чем обычно – 1 в 4 часа. Чем выше Cor персонажа, тем мучительнее процедура, и при Cor 50+ он должен пройти тест на W–(Cor–50), чтобы не пытаться всеми силами выпрыгнуть из ванной до завершения процедуры. Прерванная процедура тратит соли и наносит только половину урона в Характеристики (замените d10 на d5 в броске), но не уменьшает Cor.

Если урон в Характеристики опустил W персонажа до 0, он в дополнение к обычным эффектам перманентно теряет одну случайную мутацию и Трейт Psyker, если имел его. Если он опускает его T до 0, персонаж умирает и не может тратить Inf, чтобы избежать этой смерти.

Персонаж с Cor 0-19, проходящий купание в очищающих солях, в дополнение к обычным эффектам также в течении следующей недели, или пока его Cor не увеличится до 20+, уменьшает всю полученную Порчу вдвое (окр.▼).

МИСТИЧЕСКИЕ:

R:1 | Icon of Chaos /Икона Хаоса | W:6кг

Иконы Хаоса в виде восьмеричных звезд или символов одного из Богов на навершии посоха часто можно увидеть в руках знаменосцев и герольдов армий Хаоса вместо более традиционных стягов и штандартов. Кроме отображения верований банды, иконы служат вполне практическим целям, используясь как проводники и маяки психической энергии, особенно в ритуалах призыва. Колдуны и ритуалисты могут настраиваться на до Cor.b икон и, при проведении ритуалов призыва демонов или использовании психосил, открывающих порталы, вроде Червоточины или Врат Вечности, вызывать их результат к одной из икон, на которые они настроены, если она находится хотя бы в одной звездной системе с ними, таким образом призывая демонические подкрепления на фронт, проводя сами ритуалы призыва в безопасности тайного логова или корабля на орбите. При призыве к иконе, демоны или порталы манифестируются в пределах 15 м. от иконы. Если ритуал призыва требует смертного сосуда, им становится знаменосец, что несет икону, или жертва, которую проткнули шипом на нижней части древка иконы. Демоны, призванные к иконе, получают бонус +30 на тесты Нестабильности в переделах 30м от нее. Икону нужно держать в руке, чтобы ее эффект работал, и носитель чувствует приближение завершения ритуалов, что используют ее как фокус. Икону можно использовать как копье или посох со свойством Unwieldy. Ее качество влияет на эффективность ее использования как оружия и как стяга для Командования, но не как мистического фокуса.

R:1 | Venic Noose /Веническая Петля | W:2кг

Ритуальная петля, связанная из человеческих жил и волос и смазанная жиром заклятого врага заклинателя, что ее создал. Разложенная на земле, она может использоваться как быстро создаваемый ритуальный круг. Если в нее заключить демона, будь то призывом в круг, или накинув ее на демона как лассо (используя правила Бола с Rng 5м), персонаж, держащий в руке конец веревки, получает бонус +20 на тесты Демонического Владычества и социальных взаимодействий с этим демоном.

R:2 | Chaos Instrument /Инструмент Хаоса | W:1кг

При воплощении демонических армий некоторые Нерожденные манифестируют из занятых ими смертных оболочек музыкальные инструменты вместо оружия и служат проводниками воли высших демонов, диктуя ритм битвы через бой барабанов, рев горнов, и перезвон струн. Порой эти инструменты сохраняются даже когда демонические духи возвращаются обратно в Варп. Инструмент дает смертному, что использует его, бонус +10 на тесты Командования демонами, или +20 на Командование демонами одного из Богов. Владение навыками игры на этом инструменте не обязательно, но при наличии оно позволяет бросать на Командование демонами два раза – первый раз как обычно, а второй раз, используя, Навык Trade (Musician) – и выбирать один из двух.

R:2 | Crystal Spire /Хрустальный Шпиль | W:18кг

Массивный кристалл хрусталя, выращенный вокруг сложного переплетения психоактивных нитей, и вставленный в металлическую подставку, испещренную колдовскими рунами, Хрустальный Шпиль ростом около 1 метра используется как мощный фокус ритуалов и психосил. Установленный на земле и активированный нажатием правильной последовательности рун на подставке, шпиль создает вокруг себя ауру радиусом 20м, в которой все психосилы, ритуалы, и Феномены получают бонус +20. Если психосила, усиленная шпилем, вызвала Прорыв, или ритуал вызвал Отвращение Варпа, вместо эффектов Прорыва или Отвращения шпиль уничтожается, нанося 1d10+5 E Dmg; Pen 5, Concussive (2), Blast (10). Эффект нескольких шпилей складывается, но дополнительные шпили дают только +10 вместо +20 и если они взрываются, каждый из них увеличивает радиус взрыва на 5 и урон на 1d10 за каждый другой шпиль, участвовавший в усилении психосилы или ритуала.

R:2 | Glimmerstone /Проблескамень | W:10×0.1кг

Пористый мягкий камень, добываемый из гнезд полу-демонических Проблескрылов, гнездящихся в астероидных полях внутри варп-штормов. Проблескамни обычно формируются в небольшие сферы, вмещающиеся в кулак, и продаются мешочками по 10 шт. Псайкер, держащий Проблескамень в руке, может полудействием пропустить через него психический разряд, от чего камень взорвется облаком серой пыли радиусом 3м. Пыль блокирует обзор и оседает через 1d5 Ходов. Находясь в облаке, псайкер может манифестировать психосилы, игнорируя штрафы к PR и броскам Феноменов от уже поддерживаемых им психосил, но должен пройти тест на W+0, или облако преждевременно рассеивается.

R:3 | Double Throne /Двойной Трон | W:45кг

Добытые в бою Лоялистские Навигаторы редко бывают склонны к сотрудничеству с их новыми господами, но их Таланты все еще могут быть использованы даже против воли. Техноеретическое устройство, известное как Двойной Трон, вопреки названию представляет собой металлический ящик из которого выходит два снопа электродов – один набор вживляется в череп пленного Навигатора, в то время как второй идет к вычурному шлему, надеваемому псайкером или чернокнижником, который получает возможность видеть Варп сквозь третий глаз мутанта и использовать этот взор для вождения корабля по волнам Эмпиреев.

R:3 | Exalted Icon /Возвышенная Икона | W:8кг

Эта Икона Хаоса прошла через сотни битв и десятки кампаний, впитав в себя эхо бесчисленных смертей, триумфов и ритуалов. Она считается как Икона Хаоса, посвященная одному из Богов, но кроме обычных эффектов, если ее несет персонаж, имеющий Покровительство соответствующего бога, она дает ему и всем другим персонажам с тем же покровительством в его поле зрения и командном присутствии или командном присутствии его командира (если он тоже разделяет покровительство этого бога) следующие эффекты:

Слаанеш – позволяет перебрасывать проваленные тесты на W, кроме тестов на сопротивление командованию и соблазнам; уменьшает непоглощенный урон на 1 до минимума в 1.

Нургл – позволяет перебрасывать проваленные тесты на T и в начале каждого Хода проходить тест на T+0 (без переброса), чтобы восстановить 1 Рану, но не выше половины максимальных Ран (окр.▼).

Кхорн – позволяет перебрасывать проваленные тесты на S, входить в Ярость за свободное действие и входить в Ярость несколько раз за один бой; дает +1 к урону в рукопашной, если персонаж в Ярости.

Тзинч – первая попавшая атака командира или выбранного им подчиненного чемпиона наносит дополнительное попадание, наносящее 1d5 + <количество подчиненных в командном присутствии> E Dmg, Pen 0, Warp Weapon, которое сопровождается вспышкой варп-пламени, обжигающего душу врага. Этого попадания невозможно Избегать.

R:4 | Castrian Soulcage /Кастрианская Душеклеть | W:55кг

Этот увесистый еретехнический механизм используется в основном Темными Механикум для связывания и хранение демонов, предназначенных для заключения в демонические машины и оружие. Если его установить в круг призыва демона, ритуал призыва получит бонус +20 и демон будет заключен сразу в Душеклеть. Душеклеть нуждается в постоянной калибровке ритуалистом, владеющим Tech-Use +10 или лучше, чтобы демон не вырвался наружу, и ритуалист должен проводить тесты Демонического Владычества против заключенного демона в начале каждого часа заточения, кроме первого. Переселение демона из Душеклети в технологичный сосуд, вроде не-примитивного оружия или оболочки демонической машины, проводится с бонусом +30, в то время, как переселение в любой другой сосуд, вроде подготовленного демон-хоста, одержимого, или примитивного оружия – только бонус +10.

R:5 | Force Rod /Психосиловой Жезл | W:1кг

Мощный психический инструмент, способный задерживать в себе сформированную психическую энергию для дальнейшего использования. Псайкер, держащий в руке Психосиловой Жезл, может при манифестации психосилы заключить ее энергию в жезле вместо немедленного высвобождения – бросок на манифестацию и возможные Феномены проводятся немедленно и псайкер записывает количество Успехов и эPR, но сама сила не манифестируется и сохраняется в жезле. В жезле может храниться только одна психосила одновременно. Псайкер может полу-действием разрядить жезл, активировав сохраненную психосилу, как если бы он только что манифестировал ее или свободным действием спустить заряд, производя только безвредные эффекты вроде свечения, эфирных молний и волны психического холода, расходящихся от жезла. Если заполненный жезл попадает в руки другого псайкера, он может только спустить заряд, но не разряжать его, но пока он не спустил заряд, жезл считается личным фокусом зарядившего его псайкера и может быть использован как оный. Психосиловой Жезл может быть использован в бою как психосиловой посох, который может быть использован только в одноручном хвате. Качество Жезла влияет на его использование как оружием как качество рукопашного оружия.

***Poor.Q**: может хранить только силы с эPR 5 или меньше.*

***Good.Q**: псайкер может заключить в жезл психосилу, которую он поддерживал, на время развеяв ее.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но может хранить в жезле до двух разных психосил.*

БИОНИКА И КИБЕРНЕТИКА

БИОНИКА

Бионика заменяет части тела персонажа, будь это для компенсации травм и потерянных органов, или для замены вполне рабочих частей тела более функциональными механическими аналогами. Бионические конечности дают бонус +2 к эффективному T.b Поглощения урона этой частью тела. Имплантация бионики и адаптация к ней описаны на стр. 29.

Вариации: Некоторые виды бионики имеют разные вариации с дополнительными эффектами и штрафами. Эти вариации имеют собственную Редкость.

R:0 | Bionic Arm /Бионическая Рука

Бионический протез руки, дублирующий функции обычной руки.

Вариации:

R:-1 | Монозадачная – предплечье и ладонь руки заменены определенным ручным инструментом. Эта рука очевидно не может использоваться для любых действий, кроме действий с этим инструментом, но получает бонус +10 на использование инструмента.

R: 1 | Рука-Пушка – предплечье и ладонь заменены винтовкой или тяжелым оружием (которые нужно добыть отдельно). Эта рука очевидно не может использоваться для любых действий, кроме действий с этим оружием, но получает бонус +10 на использование оружия. Персонаж может использовать их одной рукой и считается владеющим Талантами Weapon Training и Melee Training, требуемыми для их использования, даже если на самом деле не владеет ими. Он может Закреплять тяжелое оружие, просто встав в широкую стойку. Оружие не может быть выбито у него из рук и утраивает запас боеприпасов (тяжелое оружие только удваивает). Если у персонажа есть Импланты Механикум, он может потратить 3 зарядка катушки потенции, чтобы перезарядить встроенное в руку энергетическое оружие свободным действием без траты магазинов.

R: 2 | Универсальный Порт – на уровне локтя бионическая рука заканчивается универсальным портом, к которому можно подсоединить обычное бионическое предплечье и кисть (идут в комплекте), или монозадачную руку, или ручную пушку (добываемые отдельно). Смена предплечий занимает полное действие, или полудействие, если у персонажа есть Талант Quick Draw.

R: 2 | Легион –Десантник, которому имплантировали другую вариацию бионической руки, теряет Трейт Unnatural S (4) при ее использовании. Дает Трейт Unnatural S (4) при использовании этой руки, если ее имплантировать обычному человеку, но большой вес и непривычный размер уменьшают его A на 15.

***Poor.Q**: грубая, неуклюжая и очевидно механическая конструкция руки накладывает штраф –10 на все тонкие манипуляции пальцами и –5 на тесты WS и BS с использованием этой руки.*

***Good.Q**: дает бонус +10 на все тонкие манипуляции пальцами с использованием этой руки.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но также дает бонус +10 на все тесты S с использованием этой руки и один из следующих эффектов:*

1) Скрытая внутренняя полость, в которой можно хранить нож, компактный пистолет, гранату, или другой предмет сходного размера (1×1).

2) Встроенный выдвижной нож, выдвижные острые ногти (считаются как когти) или выдвижной компактный пистолет. Если у персонажа есть Импланты Механикум, он может потратить 1 заряд Катушки Потенции, чтобы перезарядить встроенное в руку энергетическое оружие свободным действием без траты магазинов.

3) Небольшой ручной инструмент, интегрированный в ладонь и/или пальцы (добывается отдельно).

4) Магнитные замки и молекулярные сцепители на ладонях позволяют намертво прилеплять их к другим поверхностям. Предметы в руке невозможно выбить или вырвать силой, персонаж получает +20 на тесты Карабканья, а в случае провала этого теста может потратить Реакцию, чтобы заменить его на 1 Успех.

5) В руку установлен один дополнительный сенсор – это может быть простой визор, позволяющий выглянуть за угол, вытянув только руку, ультразвуковой сенсор, позволяющий касанием определять пустоты в стенах или состояние внутренних органов при диагностике, или сверхчувствительный микрофон, дающий +30 на тесты взлома механических замков.

6) Рука выполнена из легких материалов и покрыта синтекожей, она неотличима от биологической на вид, ощупь и вес.

Best.Q бионическая рука может иметь больше одного из этих эффектов (в т.ч. одного типа, например выдвижные ногти и выдвижной пистолет, два разных встроенных инструмента, или два разных сенсора), ценой повышения Редкости на 1 за каждый.

R:0 | Bionic Leg /Бионическая Нога

Бионический протез ноги, дублирующий функции обычной ноги.

Вариации (при замене обеих ног, считаются как один предмет):

R:-1 | Гусеницы – дешевый широко доступный гусеничный блок. Дает Трейт Crawler, но не позволяет совершать прыжки и карабканье, пользоваться вертикальными лестницами, дает штраф –30 на любые тесты Acrobatics, но увеличивает S.b персонажа на 8 в расчете веса ношения и толкания (но не веса подъема).

R: 1 | Двусоставные – пара бионических ног с дополнительными суставами, обеспечивающими дополнительную подвижность и пружинность. Увеличивает SPD на 2, дает +10 на тесты Acrobatics и удваивает Успехи на тесты Группирования при падении.

R: 1 | Вездеходные – ступни ног заменены четырехпалыми крестовидными опорами, сходными со ступнями шагоходов, вроде Стража или Дредноута. Дает бонус +40 на тесты трудного ландшафта и встречные тесты против попыток сдвинуть персонажа с места, и штраф –20 на тесты Stealth для скрытного передвижения.

R: 2 | Арахнид Шасси – заменяет ноги восемью насекомовидными конечностями. Позволяет игнорировать трудный ландшафт, дает бонус +30 на встречные тесты против попыток сдвинуть персонажа с места, +30 на тесты Карабканья и Трейт Sturdy.

R: 3 | Репульсоры – заменяет ноги компактным комплектом антиграврепульсоров. Дает Трейт Hoverer (A.b) и иммунитет к сбиванию с ног, но отсутствие надежной опоры дает штраф –20 на встречные тесты против попыток сдвинуть персонажа с места и тесты для сдвигания с места других персонажей, используя грубую силу. Попадания в ноги персонажа считаются попаданиями в торс.

***Poor.Q**: уменьшает SPD на 1, и при совершении Бега или Натиска он должен пройти тест на A+0, или падает и останавливается на полпути к назначенному месту.*

***Good.Q**: дает Талант Sprint и бонус +20 на все тесты прыжков.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но также дает бонус +10 на все тесты S с использованием ног и один из следующих эффектов:*

1) Внутренняя полость, в которой можно хранить два ножа, пистолет, две гранаты, или другой предмет сходного размера (2×1).

2) Встроенный выдвижной нож в носке или пятке стопы.

3) Грав-подошвы, действующие аналогично Best.Q маг-сапогам.

4) Продвинутые движители дают Талант Preternatural Speed.

5) Нога выполнена из легких материалов и покрыта синтекожей, она неотличима от биологической на вид и ощупь.

Best.Q бионические ноги могут иметь больше одного из этих эффектов, ценой повышения Редкости на 1 за каждый.

R: 1 | Bionic Lungs /Бионические Легкие

Бионический протез легких, позволяющих заменить легкие, поврежденные болезнью, ядовитым газом или декомпрессией.

***Poor.Q**: работают с слышимым шипящим звуком (дающим +10 на тесты слуха на обнаружение персонажа, если он прячется) и дают ощутимую отдышку. Дают штраф –10 на все тесты, требующие длительной тяжелой работы.*

***Good.Q**: работает аналогично Best.Q респиратору.*

***Best.Q**: работает аналогично Best.Q ребризеру.*

R: 1 | Bionic Hearing /Бионический Слух

Бионический протез органов слуха, позволяющих заменить поврежденные органы внутреннего уха. Особо популярны среди офицеров артиллерии, которые почти гарантировано теряют слух за несколько лет.

***Poor.Q**: искажают слух статикой и хаотичной сменой громкости, накладывая штраф –20 на все тесты слуха.*

***Good.Q**: дает +10 на тесты слуха, и имеет встроенную вокс-бусину.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но работает аналогично Best.Q глушащим берушам.*

R: 1 | Bionic Scent /Бионический Нюх

Бионический протез органов нюха, позволяющий заменить выжженные ядовитыми газами нюховые рецепторы.

***Poor.Q**: регистрирует только запахи опасных ядов.*

***Good.Q**: дает +10 на тесты нюха.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но позволяет отличать людей по запаху и идти по следу, словно ищейка, что дает бонус +20 на тесты Survival для выслеживания, при условии наличия образца запаха цели. Блокирует излишне сильные неприятные запахи, которые обычно вызывали бы позывы рвоты или другие вредные эффекты.*

R: 1 | Bionic Eye /Бионический Глаз

Бионический протез глаза, дублирующий функции обычного глаза.

***Poor.Q**: не различает цветов, выдавая зернистое изображение.*

***Good.Q**: работает аналогично Best.Q фото-визору и обычному ретинальному дисплею и пикт-кастеру.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но также дает бонус +10 на все тесты зрения и один из следующих эффектов:*

1) Имеет встроенный компактный лаз-пистолет, хотшот лаз-пистолет, или бласт пистолет, который работает аналогично наплечному оружию, но не мешая установке другого наплечного оружия. Если у персонажа есть Импланты Механикум, он может потратить 1 заряд катушки потенции, чтобы перезарядить пистолет свободным действием без траты магазинов.

2) Встроенный термальный визор.

3) Встроенный Good.Q магнокуляр.

4) Позволяет видеть крохотные детали на предметах без использования увеличительных приборов.

5) Обеспечивает широкоугольное зрение, дающее обзор в 270°.

6) Позволяет видеть источники вокс-сигнала и радиации.

7) На ходу размывает и скрывает иконографию и нечестивые символы Хаоса, защищая разум носителя от порчи и безумия что может нести даже беглый взгляд на них.

8) Неотличим от биологического глаза на вид.

Best.Q бионические глаза могут иметь больше одного из этих эффектов, ценой повышения Редкости на 1 за каждый.

R: 2 | Cortical Implant /Кортикальный Имплант

Кибернетический мозговой имплант, позволяющий частично восстановить функции мозга после тяжелой травмы, отправившей персонажа в вегетативное состояние. Если этот имплант отключается свойством Haywire, персонаж Оглушается на период его отключения.

***Poor.Q**: уничтожает личность и волю персонажа, превращая его в сервитора, послушного программам импланта.*

***Good.Q**: дает Трейт Unnatural I (+2) и +20 на тесты Logic и Знаний, для вспоминания важной информации.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но также дает один из следующих эффектов:*

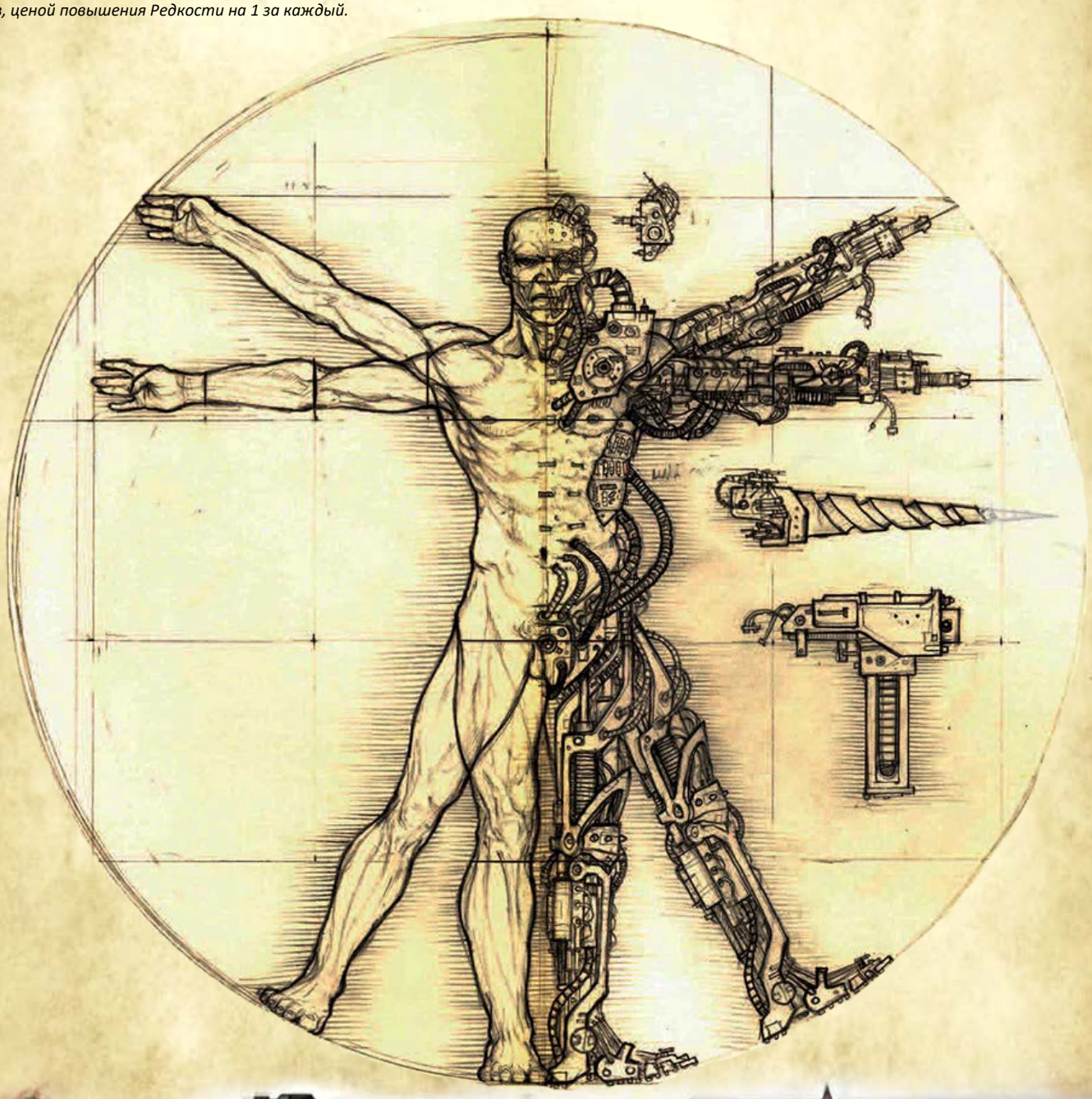
1) Работает аналогично ретинальному дисплею.

2) Позволяет установить два дополнительных бионических глаза или визора и видеть сквозь них одновременно (для кругового обзора нужно как минимум 6 глаз).

3) В начале Хода персонаж может получить дополнительное полудействие, которое можно потратить только на ментальные действия, не имеющие типа физическое, и не связанные с психосилами – сразу после траты этого дополнительного полудействия он должен пройти тест на I–10, или получить 1 Усталости.

4) Имплант экранирован от электромагнитных импульсов и не отключается свойством Haywire.

Best.Q кортикальный имплант может иметь больше одного из этих эффектов, ценой повышения Редкости на 1 за каждый.



КИБЕРНЕТИКА:

R:0 | Cranial Armour /Черепная Броня

Микропластины пластали вживлены в череп, укрепляя его от травм головы. Этот имплант дает +1AP в голову, складывающиеся с AP от обычной брони.

***Poor.Q**: заклепки, которыми броня прикрепляется к черепу, слегка мешают работе мозга и мышц лица, перманентно уменьшая I и F персонажа на 1.*

***Good.Q**: также уменьшает любой критический эффект в голову на 1.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но увеличивает броню до +2 AP.*

R: 1 | Blade Tines /Когти-Лезвия

Узкие длинные выдвижные лезвия вживляются в руку, выдвигаясь из кончиков пальцев по желанию. Они бритвенно остры и могу быть использованы как скальпели, обеспечивая бонус +5 на тесты Medicae для хирургии и первой помощи и тесты Interrogate для пыток. Они также могут использоваться как оружие со следующим профилем:

Название	Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
Когти-лезвия	Л	Когти.Р	0	1d5+2 R	2	Razor Sharp	0

***Poor.Q**: урон уменьшается до 1d5 R a Pen до 0.*

***Good.Q**: выдвижные механизмы лезвий заставляют их вибрировать для большей эффективности, и они получают свойство Tearing.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но имплант также оборудован железой, вырабатывающей токсины, и лезвия получают свойство Toxic(0). Может быть заряжен альтернативным токсином, используя его.*

R: 1 | Embeded Auspex /Встроенный Ауспекс

Ауспекс встроен в тело персонажа, передавая данные напрямую в мозг. Этот имплант действует аналогично обычному ауспексу того же качества, но не занимает места в руках.

R: 1 | Interface Port /Интерфейсный Порт

Разъем для подключения к определенной технике встроен в затылок или руки персонажа. Разъем совместим только с определенной техникой, и интерфейсный порт для подключения к когитатору не может подключиться к штурвалу лэндспидера, или корабельному телепортатору. Персонаж получает бонус +20 на тесты, связанные с техникой, к которой он подключился через интерфейсный порт. Качество портов влияет только на их внешний вид а не функционал – высококачественные скрыты или орнаментированы, а низкокачественные на вид грубы.

R: 1 | Mind Impulse Unit (MIU)

/Мысле-Импульсное Устройство (МИУ)

Более продвинутая система интерфейса, аналогично вживляемая в затылок или руки, МИУ позволяет воспринимать подключенную машину как часть собственного тела, используя ее сенсоры как собственные чувства, а движители – как собственные мышцы. При подключении к машине через МИУ (если та имеет порт МИУ), персонаж может управлять машиной одной мыслью, оставляя свои руки и ноги свободными, получает бонус +10 на тесты Operate и Tech-Use для работы с этой машиной, и использует сенсоры машины как часть собственных чувств, увеличивая свой обзор обзором сенсоров.

***Poor.Q**: МИУ плохо откалибровано и позволяет свободно концентрироваться только на машине или собственном теле. В начале каждого Хода подключения к машине через МИУ персонаж должен пройти тест на W+0, или он может управлять либо только машиной, либо только собственным телом по своему выбору.*

***Good.Q**: также распространяет бонус от МИУ на тесты Awareness, Dodge, Logic, Inquiry, WS и BS.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но увеличивает бонус до +20.*

R: 1 | Neural Tines /Нейральные Когти

Короткие мономолекулярные выдвижные лезвия вживляются под ногти, соединенные кабелями с индукционными генераторами, вживляемыми в ладонь. При пробитии кожи лезвиями, индукторы локально подавляют чувство боли жертвы и делают ее более внушаемой, что дает бонус +20 на тесты социальных взаимодействий, допроса и пыток, если сохранять контакт, но как только контакт разорвется, жертва почувствует слабую боль от узких порезов, оставленных лезвиями.

***Poor.Q**: не подавляет боль.*

***Good.Q**: увеличивает бонус до +25.*

***Best.Q**: увеличивает бонус до +30. Лезвия можно использовать в рукопашной, придав безоружным атакам руками свойство Shocking, тесты против которого получают накапливающийся штраф –10 за каждое попадание после первого.*

R: 1 | Skeletal Petrifaction /Скелетное Укрепление

В течении длительной и крайне болезненной операции каждую кость в организме персонажа пропитывают особым адамантиевым сплавом, частично замещающим материал кости, значительно укрепляя скелет. Персонаж получает Таланты Bulging Biceps, Iron Jaw и Stonewall, его вес увеличивается на 50%, он игнорирует критические эффекты, вызывающие переломы и потерю конечностей, а все его безоружные атаки получают +2 к урону.

R: 1 | Synthmuscle /Синтемышцы

Пучки электронных фибромышц вживлены в естественные мышцы персонажа, увеличивая его силу. Он получает Трейт Unnatural S (2), если уже не имел этот Трейт на более высоком уровне.

***Poor.Q**: мышцы плохо приживаются и вызывают боль при перенапряжении – персонаж может выбрать не использовать их, но когда они используются за каждый час, когда персонаж использует их (даже если всего лишь один раз за весь час) он получает 1 Усталости.*

***Good.Q**: увеличивает* Трейт до Unnatural S (4), но раздутые мышцы мешают движению, уменьшая его A на –10.

***Best.Q**: так же, как Good.Q., но штраф к A уменьшен до –5.*

R:2 | Autosanguine /Автосангвина

Костный мозг персонажа заменен тайными механизмами, производящими наномашины, наполняющие его кровь, и ускоряющие его исцеление. Его кровь становится угольно-черной и мгновенно сворачивается на воздухе. Персонаж автоматически затягивает любое Кровотечение, он всегда считается легко раненным в расчете лечения и независимо от уровня ранения восстанавливает дополнительно 1 Рану каждые 8 часов.

R:2 | Pheromone Generator /Генератор Феромонов

Этот имплант производит и выпускает в воздух мощные феромоны, делающие тех, кто их вдыхает, более податливыми для манипулирования. Когда этот имплант активен, все персонажи в радиусе 20м от носителя, кто вдыхает напитанный феромонами воздух не используя никакие средства защиты от газов, получают штраф –10 на встречные тесты против социальных взаимодействий. В замкнутых помещениях без мощной вентиляции этот штраф увеличивается до +20.

R:2 | Subdermal Armour /Подкожная Броня

Сетка брони из особых сплавов вживлена под кожу персонажа, обеспечивая его дополнительной защитой. Этот имплант дает +2AP в торс, руки и ноги, складывающиеся с AP от обычной брони.

***Poor.Q**: броня ограничивает подвижность, уменьшая A на –10.*

***Good.Q**: AP подкожной брони может поглощать урон от горения.*

***Best.Q**: так же, как Good.Q, но уменьшает любой критический эффект в торс на 1, а в руки и ноги – на 2.*

R:3 | Sonic Shreaker /Звуковой Крикун

Этот полуорганический еретический имплант использует клонированную плоть давно вымершей расы ксеносов и запретные технологии, вживляясь в горло вместо голосовых связок. Персонаж с этим имплантом может издать направленный разрушительный вой, от которого лопаются вены и рвутся мышечные волокна. Вой работает как стрелковое оружие, с Rng 3м, 2d10+5 X Dmg Pen 4, Concussive (2), из которого можно стрелять за свободное действие в дополнение к другим атакам. Крикун требует целого часа на перезарядку после каждого выстрела, и в течении 5 Ходов сразу после выстрела персонаж не может говорить.

R:3 | Volitor Implant /Имплант Волитор

Продвинутый мозговой имплант, способный навязывать имплантированному определенный курс действий. При имплантации в имплант загружаются команды для персонажа и порядок их активации. Персонаж мысленно ощущает каждую команду и, если не выполняет ее требования, имплант сначала причиняет ему мучительную боль в течении 10 секунд (2 Ходов),Оглушая его на этот период, а если персонаж продолжает сопротивляться, вводит его в бессознательное состояние.

Импланты этой группы могут быть установлены только персонажам с Имплантами Механикум. Сами базовые Импланты Механикум, полученные от одноименного Трейта, могут быть заменены моделями более высокого качества, считаясь предметами с Редкостью 1. Если персонажу нужно достать Импланты Механикум для получения этого Трейта, весь комплект имплантов считается одним предметом с Редкостью 2.

R:1 | Cyberleash /Киберпривязь

Этот продвинутый ноосферный адаптер, имплантируемый в Кибер-Мантию, позволяет управлять сервочерепами и подобными простыми конструктами напрямую, как частью механдендритов персонажа, используя WS, BS, I, P, W и Навыки с Талантами персонажа вместо таковых у сервочерепа для задач, но при этом сервочереп тратит действия или реакции персонажа аналогично механике механдендритов. Одна киберпривязь способна оперировать одновременно двумя сервочерепами и занимает разъемы на кибер-мантии как один механдендрит.

R:1 | Flesh Furnace /Печь Плоти

Химический реактор, имплантируемый в пищеварительную систему для сбора дополнительной энергии для нужд бионики Механикум. Персонаж может по собственной воле включать или выключать печь – пока она активна, он восстанавливает 1 заряд Катушки Потенции в час, но за каждый час он должен съедать один полный прием пищи, или получить 1 Усталости. Этот имплант бесполезен для техножрецов, что не могут есть, будь это из-за кибернетического перерождения в совершенство машинной формы, лишенной потребностей плоти, или из-за мутации.

R:1 | Gordii Collector /Гордийский Коллектор

Раскладной зонт солнечных батарей вмонтирован в шею персонажа. Он может раскрыть его и в течении 5 минут медитировать под ярким светом, чтобы восстановить 1 заряд Катушки Потенции. Медитация под тусклым светом, например в дождливый день, сквозь смог мира-кузницы, или под светом далекого солнца на внешней планете, занимает дольше для подзарядки по усмотрению ГМа.

R:2 | Ferric Lure Implants /Ферромагнитные Импланты

Мощные электромагниты, накопители и магнитные сенсоры встроены в руки и торс техножреца, позволяя проецировать направленные магнитные поля. Этот имплант необходим для совершения многих техночудес Механикум, требующих специальных Талантов.

Кроме того, если персонаж имеет свободную руку, он может потратить один заряд Катушки Потенции и использовать следующее действие:

Действие: Полудействие

Тип: Атака, Физическое, Ментальное, Незримое

Персонаж выбирает металлический (или хотя бы наполовину металлический) предмет весом до 5 кг на расстоянии не более 20м, который не закреплен и никем не держится. Этот предмет с силой притягивается и влетает ему в руку.

Качество модифицирует все связанные тесты:
***Poor.Q**: –10, **Good.Q**: +5, **Best.Q**: +10.*

R:2 | Luminen Capacitors /Люминен Конденсаторы

Продвинутые энергетические шунты и эмиттеры позволяют техножрецу формировать и направлять мотивирующую силу электричества, подчиняя ее собственной воле. Этот имплант необходим для совершения многих техночудес Механикум, требующих специальных Талантов. Кроме того, персонаж может использовать их, чтобы заряжать батареи других механизмов, используя излишки энергии собственной бионики, заряд своей Катушки Потенции, или в крайнем случае – мотивирующую силу собственного тела, жертвуя своей жизненной силой, чтобы напитать голодный дух машины.

Он может потратить 10 минут, медитируя над батареей, и пройти тест на Т, после чего батарея заряжается, независимо от Успеха и Провала, но если тест неудачен, за каждый Провал персонаж тратит 1 заряд Катушки Потенции или получает 1 Усталости, если его Катушка разрядилась. Если Провал поднимает Усталость выше, чем T.b персонажа, вся Усталость поверх этого лимита наносит ему 1d5 непоглощаемого Е урона в торс. Сложность теста зависит от батареи или заряжаемого устройства:

+10 небольшая батарейка, светосфера, вокс-бусина, инфопланшет;
+0 батарея лазгана, визор, вокс-кастер;
–10 сверхконденсатор, автоматическая дверь, сервочереп;
–20 тяжелая батарея лазпушки, сервитор, батарея силовой брони;
–30 когитатор, ксенотехнологии

Качество модифицирует все связанные тесты:
***Poor.Q**: –10, **Good.Q**: +5, **Best.Q**: +10.*

R:2 | Maglev Coils /Маглев Спирали

Катушки магнитных излучателей встроены в тело техножреца, позволяя ему на краткое время освободиться от уз гравитации. Этот имплант необходим для совершения многих техночудес Механикум, требующих специальных Талантов.

Кроме того, если персонаж падает, он может потратить Реакцию и один заряд Катушки Потенции, чтобы замедлить свое падение и приземлиться на ноги, не получив урона от падения.

Качество модифицирует все связанные тесты:
***Poor.Q**: –10, **Good.Q**: +5, **Best.Q**: +10.*

R:3 | Electropriest Coils /Катушки Электрожреца

Электрожрецы – фанатичный орден Механикум, поклоняющийся мощи и чистоте мотивирующей силы – используют особо мощные импланты для управления электричеством и магнитным полем. Курсирующая сквозь них энергия наполняет Электрожрецов противоестественной скоростью и многократно усиливает их техночудеса, но выжигает их глаза и зрительные нервы. При имплантации этих катушек, персонаж ***перманентно теряет зрение*** и не может восстановить его бионикой или регенерацией, пока эти катушки не будут удалены. Взамен он получает следующие бонусы, *если не носит никакой брони на торсе и руках и одежду, оставляющую как минимум 80% торса и рук открытыми*:

- Бонус к **SPD**, равный текущему заряду Катушки Потенции;
- Бонус к **Инициативе**, равный текущему заряду Катушки Потенции;
- Бонус к тестам **Уклонения**, равный 3×заряда Катушки Потенции;
- **Электропрозрение** увеличивает свою дальность на +W м;
- **Люминен Таланты** получают +1d10 Dmg, +W.b Pen и +W м. к дальности;
- **Феррические Таланты** получают бонус ко всем связанным тестам и дальности, равный W.b;
- **Маглев Таланты** увеличивают скорость на W.b;
- **Вспышковые Щиты** могут быть активированы свободным действием или реакцией, получают +2×W.b к рейтингу щитов, а тесты на Т, вызванные срабатыванием щитов, получают бонус +3×W.b.

R:3 | Solar Converter /Солнечный Конвертер

Миниатюрный термоядерный реактор производит нескончаемый поток энергии для нужд бионики Механикум. Персонаж может по собственной воле включать или выключать реактор – пока реактор активен, он восстанавливает 1 заряд Катушки Потенции в минуту, но если персонаж получает любой критический эффект в *спину* торса, этот эффект получает +2 и становится Энергетическим, независимо от типа урона атаки, что его нанесла, из-за выброса энергии из реактора.

R:4 | Cortex Bank /Кортикальный Банк

Контейнер и система жизнеобеспечения для вторичных мозгов, служащих банками данных для основного мозга Механикум. Кортикальный Банк вмещает до 3-х мозгов, каждый из которых может быть предназначен для хранения данных по 4-м Навыкам Знаний, известным техножрецу. Когда он делает любой тест на эти Знания, он делает дополнительные броски на этот тест за каждый мозг в его банке, также хранящий эти Знания, и выбирает лучший результат. В банк можно поместить мозг другого техножреца (который нужно сначала вынуть из него, обычно против его воли), получив таким образом доступ к 4-м Знаниям, что имел он, даже если сам персонаж этих знаний не имеет, или имеет прокачанными на более низком уровне. Эти 4 Знания выбираются при установке, при этом остальные знания в этом мозгу безвозвратно теряются.

МЕХАДЕНДРИТЫ:

Название	Группа	S(Un)	Дл.	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl	R
Dendrite Blade /Дендрит Лезвие	Weapon	30(3)	4м	0-8	1d10+10 R [1d10+14 E]	3 [7]	Flexible, Razor Sharp [Flexible, Power Field]	1	1 [3]
Mechatendril /Мехатендрил	Utility	40(2)	3м	0-8	1d10+6 R	0	Flexible, Primitive	0	1
Ballistic Mechadendrite /Баллистический Мехадендрит	Weapon	20(0)	2м	0-6	1d5+1 I	0	Flexible, Primitive	0	2
Manipulator Mechadendrite /Манипулятор Мехадендрит	Utility	50(5)	2м	1-5	1d10+8 I	0	Imprecise, Primitive	-2	2
Medicae Mechadendrite /Медицинский Мехадендрит	Utility	30(0)	3м	0-8	1d5+3 R	4	Flexible, Razor Sharp, Toxic(0)	0	2
Optical Mechadendrite /Оптический Мехадендрит	Utility	15(0)	3м	0-8	1d5 I	0	Flexible, Primitive	0	2
Utility Mechadendrite /Утилитарный Мехадендрит	Utility	30(0)	3м	0-8	1d5+3 R	2	Flexible, Precise	1	2
Plasma Cutter /Плазменный Резак	Utility	30(0)	2м	0-6	1d10+10 E	8	—	0	3
Fyceline Torch /Фуцелиновый Факел	Utility	30(0)	2м	0-6	1d10+9 E(Fl)	4	Flame, Imprecise	0	3
Servo-Arm /Серво-Рука	Utility	75(7)	1.5м	1-5	2d10+14 I	0	Imprecise, Primitive	-2	3
Servo-Claw /Серво-Клешня	Weapon	75(7)	1.5м	1-5	2d10+18 E	10	Imprecise, Power Field	-2	4

Мехадендриты – это целая группа кибернетических имплантов, действующих как дополнительные конечности Механикум, прикрепляемые к Кибер-Мантии. Механикум по умолчанию имеет T.b портов для установки мехадендритов в Кибер-Мантии и большая часть мехадендритов занимает 1 порт каждый.

Мехадендриты имеют собственный показатель S, некоторые с Трейтом Unnatural S, независимый от S персонажа. При определении веса подъема и толкания мехадендрита он использует свой S.b×2, вместо S.b+T.b как обычно. Если для подъема, переноса или толкания предмета используется несколько мехадендритов, их вес подъема, переноса или толкания соответственно (но не S.b) складываются.

Характеристика **Дл.** в таблице выше отображает максимальную длину мехадендрита, с которой он может совершать действия, в том числе рукопашные атаки.

Хотя некоторые мехадендриты были созданы для боя, все они могут с переменным успехом использоваться в бою. Для использования даже утилитарного мехадендрита в бою персонаж должен иметь Талант Mechadendrite Use (Weapon). Мехадендриты можно использовать в двух возможных режимах:

1) Персонаж полностью концентрируется на своих мехадендритах. Он считается имеющим Трейт Multiple Arms (X), где X – количество его мехадендритов, и может использовать только мехадендриты как оружие в этот Ход.

2) Персонаж использует мехадендриты в дополнение к атакам обычными конечностями. Он может атаковать одним из мехадендритов в дополнение к обычным атакам, потратив Реакцию. Если у него есть несколько Реакций, он может атаковать несколькими мехадендритами, но не несколько раз одним и тем же.

Рукопашные профили мехадендритов уже учитывают их S.b.

Качество мехадендритов модифицирует все связанные с ними тесты и силу мехадендрита:

***Poor.Q**: –10 на тесты, S –10.*
***Good.Q**: +5 на тесты, S +5.*
***Best.Q**: +10 на тесты, S +10.*

R: 1 | Dendrite Blade /Дендрит Лезвие

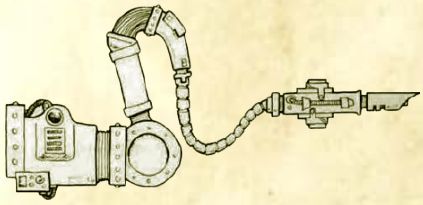
Подвижный мехадендрит с бритвенно острым лезвием на конце, извивающийся вокруг владельца в хаотичном танце, словно обладающий собственной волей. Несмотря на кажущуюся случайность движений, дендрит лезвие на самом деле частично управляется полуавтономным духом машины, который задает паттерны движения, отвлекающие атакующих и отводящие удары в сторону.

Все атаки в рукопашной против персонажа получают штраф –10 за каждое дендрит лезвие, до максимума в –30. Если атака в рукопашной промахивается по персонажу на 3+ Провала, он получает попадание дендрит лезвием с 1 Успехом и еще одно попадание за каждый нечетный Провал после этого, но это свойство может сгенерировать не более попаданий в Раунд, чем количество дендрит лезвий у персонажа.

Этот мехадендрит может получать модификации рукопашного оружия, считаясь ножом в отношении требований. Его также можно улучшить силовым полем для использования альтернативного профиля в скобках.

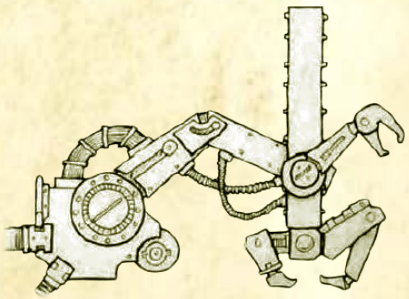
R: 1 | Mechatendril /Мехатендрил

Простейший мехадендрит с четырехпалым манипулятором на конце, мехатендрил работает как дополнительная рука без каких-либо особых специализированных свойств. Он может выполнять любую работу, с которой справилась бы обычная человеческая рука, и может использовать инструменты, но не оружие. Персонаж получает бонус +5 на любые тесты крафта за каждый свой мехатендрил.



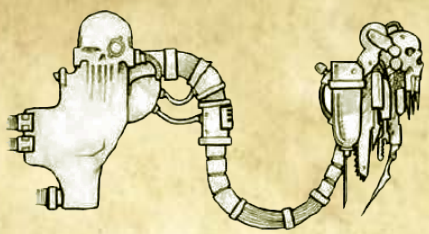
R: 2 | Ballistic Mechadendrite /Баллистический Мехадендрит

Распространенный имплант среди воинственных Механикум, баллистический мехадендрит по умолчанию снабжен лаз-пистолетом с модификацией Компактное и может атаковать им по общим правилам атаки мехадендритов (профиль атаки в таблице отображает удар в рукопашной, а не стрельбу). Лазпистолет можно заменить любым другим пистолетом с модификацией Компактное или подствольником. Энергетические пистолеты, установленные в этот мехадендрит, не тратят боеприпасы, если только они не заряжены альтернативными боеприпасами.



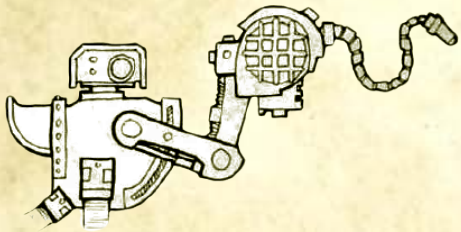
R: 2 | Manipulator Mechadendrite /Манипулятор Мехадендрит

Один из самых распространенных специализированных мехадендритов, этот тяжелый и мощный манипулятор предназначен для подъема и переноски тяжестей. Имплантация это мехадендрита включает установку опорных штифтов в позвоночник и ноги персонажа, чтобы они могли выдерживать возросшую нагрузку, но если этот мехадендрит поднимает и переносит предметы больше двойного веса подъема персонажа тот должен зафиксировать зажимы в этих штифтах, что не дает ему самому двигаться. Мощные зажимы и клещи этого мехадендрита могут за свободное действие уцепиться за подходящую опору, чтобы не дать сдвинуть персонажа с места против его воли, а также впиваться в сплошной камень, чтобы помогать в Карабканье (обеспечивая бонус +20), но совершенно не пригодны для тонких манипуляций.



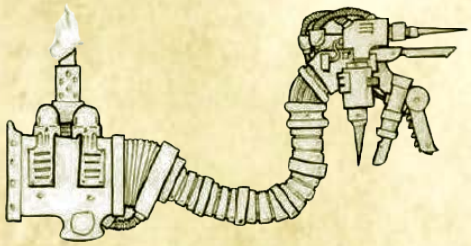
R:2 | Medicae Mechadendrite /Медицинский Мехадендрит

Снабженный внушительным арсеналом лезвий, шприцов, медицинских сенсоров и пил, этот мехадендрит используется как медиками для лечения пациентов, так и пыточных дел мастерами для допросов. Дает бонус +10 к любым тестам Medicae или тестам Interrogate для пыток. Имеет 6 инъекторов на уколы и позволяет совершать инъекции как рукопашные атаки (используя любой из вариантов атаки мехадендритом), которые всегда попадают в дружественные цели, и совершать Натиск на дружественные цели для инъекций. Позволяет за полудействие вылечить Кровотечение или автоматически преуспеть в тесте фиксирования бесполезной конечности или тесте ампутации конечности.



R:2 | Optical Mechadendrite /Оптический Мехадендрит

Крайне гибкий и подвижный, но физически слабый, этот мехадендрит оборудован множеством визоров и пикт-фидов для продвинутого наблюдения. Он обеспечивает пользователя ночным зрением и тепловым зрением, может использоваться как Good.Q. магнокуляр, имеет встроенный прожектор, который может светить в видимом спектре, инфракрасном или ультрафиолетовом, а визор на его кончике оборудован собственной лампой, аналогичной светосфере и способен рассматривать микроскопические детали, если подвести его вплотную к рассматриваемому предмету. Стебелек мехадендрита может сжиматься до толщины в 5мм, чтобы пролезать в узкие щели. Дает бонус +10 на все тесты зрения, повышающийся до +20, если тест требует внимательного осмотра, а также бонус +10 на тесты крафта, что требуют тонкой работы, вроде электроники, ювелирного или часового дела.



R:2 | Utility Mechadendrite /Утилитарный Мехадендрит

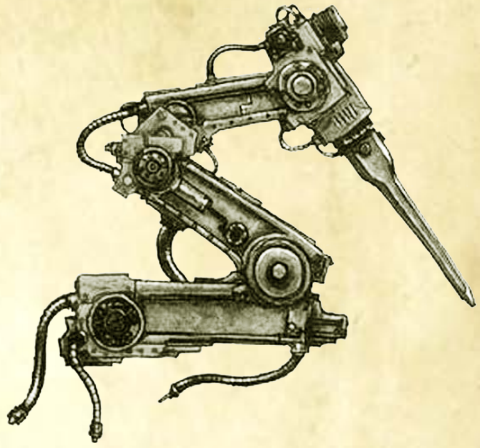
Многозадачный мехадендрит для ремонта, обслуживания и конструкции, оборудованный набором пил, дрелей, зажимов, резаков и паяльников. Оборудован комби-инструментом и дает дополнительно +10 на все практические тесты Tech-Use. Имеет 5 емкостей для распылителей масла или другой жидкости. Имеет выводы электро-графтов, интерфейсных портов и МИУ, если персонаж оборудован ими. Оборудован встроенной модификацией рукопашного оружия Кадило – если оно не заправлено никаким газом, эффект кадила накладывает на цель штраф –5 на все тесты WS и BS на 1 Раунд.

R:3 | Plasma Cutter /Плазменный Резак

Специализированный мехадендрит для резки и сварки корабельных корпусов и тяжелой техники. Позволяет разрезать до 3м листа металла или камня толщиной до 100 мм в Ход/5с, или сваривать до 0,3 м шва между двумя металлическими пластинами в Ход/5с с пропорциональным уменьшением скорости с увеличением толщины или уплотнением материала. Дает бонус +20 к тестам Tech-Use и Trade, которые требуют резки или сварки. Может использоваться для стрельбы аналогично баллистическому мехадендриту, как Легион-Плазменный Пистолет с Rng 5м, без свойства Maximal и не тратящий боеприпасы.

R:3 | Fyceline Torch /Фуцелиновый Факел

Специализированный мехадендрит для термической и химической обработки поверхностей. Дает бонус +10 к тестам Tech-Use и Trade для ремонта техники, повышающийся до +30 для ее перекрашивания и прочих косметических модификаций. Может использоваться для стрельбы аналогично баллистическому мехадендриту, как Легион-Огнемет с Rng 5м, не тратящий стандартные боеприпасы, но имеет два бака для альтернативного топлива (которое он может тратить), между которыми и основным режимом он может переключаться за свободное действие.



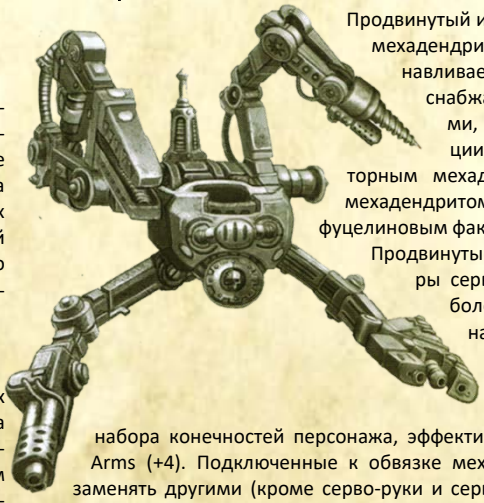
R:3 | Servo-Arm /Серво-Рука

Массивный серво-манипулятор предназначенный для подъема огромных тяжестей, вроде приподнятия танка на бок для полевого ремонта. Имплантация серво-руки включает установку опорных штифтов и усиленных сервоприводов в позвоночник и ноги персонажа, чтобы они могли выдерживать возросшую нагрузку и даже двигаться с ней, что также повышает вес ношения (но не подъема и толкания) персонажа до такового серво-руки, если его собственный не выше него каким-то образом. Мощные клещи серворуки могут за свободное действие уцепиться за подходящую опору, чтобы не дать сдвинуть персонажа с места против его воли, а также впиваться в сплошной камень, чтобы помогать в Карабканье (обеспечивая бонус +20), но совершенно не пригодны для тонких манипуляций. Серво-рука занимает два порта для мехадендритов на Кибер-Мантии.

R:4 | Servo-Claw /Серво-Клешня

Оптимизированная для боя версия серво-руки, высоко ценимая Варп-Кузнецами и Секуторами, серво-клешня имеет такой же функционал, как серво-рука, но оборудована генератором силового поля, увеличивающим ее эффективность в бою, и защищающим ее от поражения вражеским силовым оружием. Так же, как и серво-рука, серво-клешня занимает два порта для мехадендритов на Кибер-Мантии.

R:4 | Servo-Harness /Серво-Обвязка



Продвинутый интерфейс для интеграции мехадендритов, серво-обвязка устанавливается на спине как рюкзак и снабжается 4-мя мехадендритами, в стандартной комплектации поставляясь с манипуляторным мехадендритом, утилитарным мехадендритом, плазменным резаком и фуцелиновым факелом.

Продвинутые нейральные коннекторы серво-обвязки обеспечивают более свободный контроль над подключенными к ней мехадендритами, что позволяет использовать их как часть естественного набора конечностей персонажа, эффективно давая Трейт Multiple Arms (+4). Подключенные к обвязке мехадендриты можно легко заменять другими (кроме серво-руки и серво-клешни) без операции по имплантации.

Серво-обвязка также оборудована собственными репульсорными двигателями и грав-стабилизаторами, которые работают как Good.Q гравишют, но увеличивают скорость полета в невесомости и микро-гравитации с 4 до 6.

КИБЕРНЕТИКА СКИТАРИИ:

R: 1 | Skitarii War Plate /Боевые Латы Скитарии

Базовый комплект имплантов Скитарии. Включает комплект брони:

Название	AP	Max.A	Свойства	Wt	R
Skitarii War Plate /Боевые Латы Скитарии	6/7/5/5	–	Conductive, Sealed, Void	8кг	1

со следующим модификациями: Insulated, Thermal, Foam Sealant, Thrusters, Cooler, Transteel. Эта броня интегрирована в плоть Ситария и ее замена потребует операции как для установки бионики, но секции брони можно снимать для ремонта или замены поврежденных пластин. Эту броню можно улучшать как жесткую.

Атомантическое Укрепление: Дает не перегружающийся технологический щит-дефлектор 1-10. Если AP какой-то части брони опускается до 0, она также теряет щит, пока не будет починена.

Мантия Искателя: Позволяет менять бионические конечности и глаза Скитария на другие за 5 минут работы без всякого теста. При установке, Скитарий теряет свои руки, ноги и глаза. По умолчанию идет с парой бионических ног, рук и глаз, все Good.Q, хотя руки или ноги можно заменить версиями R1 Comm.Q.

Актуаторные Банки: Дает иммунитет к Усталости от бега и форсированного марша. Также действует аналогично Катушкам Потенции из Имплантов Механикум, но имеет только 1 заряд.

Мозжечковые Анализаторы Путей: Позволяет считать любой трудный ландшафт обычным в расчете движения, но не в расчете штрафов на атаки в рукопашной или вождения байков, скакунов и техники.

Черепные Цепи: Позволяют понимать и общаться на Бинарном Канте на 50-кратной скорости, аналогично Имплантам Механикум.

Ноосферный Фид: Позволяет воспринимать Ноосферу и общаться через нее, но не взаимодействовать через Ноосферу с духами машин, как полноценные Импланты Механикум. Автоматически пересылает инфофид с поля боя командующим Механикум.

Катехизисы Командования: Скитарий считается сервитором или роботом в расчете Таланта Binary Dominion. Он не может сопротивляться командам от персонажа с Имплантами Механикум, имеющего нужные коды для командования им, и обязан выполнять такие команды, даже если они ведут к верной смерти.

Все импланты далее в этом разделе требуют подключения к Боевым Латам Скитарии, чтобы работать. В Скитария можно установить не более ½ T.b (окр.▲) этих имплантов. Если его T.b уменьшается (например, от урона в T), он должен отключать «лишние», или получает штраф –30 на все действия.

R: 1 | Pteraxii Talons /Когти Птераксии

Ступни ног заменяются артикулируемыми когтями с титановыми лезвиями. Позволяют атаковать ногами с профилем (**Когти.P, Rng 0-1, Dmg 1d10+2 R, Pen 4, Reinforced**), и использовать ноги, чтобы хватать врагов или предметы, или для атак в Борьбе, но уменьшает SPD на 2 при движении пешком. Качество действует как Качество рукопашного оружия.

R: 1 | Rad Furnace /Рад Печь

Комплекс радиационных излучателей и экранирования, устанавливаемый на Авангардов Скитарии. Дает иммунитет к радиации и лучевой болезни. Все существа в радиусе 4м, не иммунные к радиации, уменьшают свои S и T на 10, пока не покинут этот радиус. Персонаж, что начал 5 Ходов подряд в радиационной ауре Рад Печи (в т.ч. от разных носителей) получает попадание Rad (2d5), считающееся пробившим броню.

Несмотря на экранирование, часть радиации печи все таки проникает в плоть Скитария, накапливаясь со временем. Через 3×T.b (без учета урона в T) лет после установи этого импланта персонаж получает лучевую болезнь, игнорирующую его иммунитет к радиации. Излечить эту болезнь можно только психосилой Панацея или божественным вмешательством, хотя **Метка Нургла** позволяет игнорировать ее эффекты как обычно.

***Poor.Q**: Не дает иммунитета к радиации.*

***Good.Q**: +2м к радиусу ауры, +5 к T.b в расчете лучевой болезни.*

***Best.Q**: Как Good.Q, но не вызывает лучевую болезнь вообще.*

R: 1 | Ranger Visors /Визоры Рейнджера

Комплекс продвинутых сенсоров, вмонтированных в лицевую пластину Боевых Лат Скитарии, и подключенных напрямую к центрам зрения его мозга. Дает бонус +10 на все тесты зрения, способность видеть в инфракрасном спектре и засекать радиацию. В него можно встроить один прицел для оружия, который можно использовать одновременно с прицелом на оружии (но не складывая бонусы одинаковых прицелов).

***Poor.Q**: Вызывает постоянные и сильные головные боли, что дает штраф –10 на все тесты I.*

***Good.Q**: Увеличивает бонус на тесты зрения до +20.*

***Best.Q**: Как Good.Q, но также дает функционал Магнокуляров Best.Q.*

R: 1 | Sicarian EFM /Сикарианские ЭФМ

Жгуты усиленных электронных фибромышц вплетаются в бионику Скитария, заменяя обычные движители, и придавая конечностям скелетообразный вид. Дает Трейт Unnatural S (+2).

***Poor.Q**: Уменьшает A на 10, пока установлен.*

***Good.Q**: Дает еще +1 Успех на все успешные тесты S.*

***Best.Q**: Как Good.Q, но также дает +5 к WS.*

R: 2 | Aggression Module /Модуль Агрессии

Мозговые импланты и инжекторы гормонов, вживляемые в Сикарианских Ржаволовцев, придавая им их контролируемую агрессию. Дает Талант Frenzy, способность совершать Избегания в Ярости без обычных ограничений, и автоматический Успех на тестах для выхода из Ярости.

***Poor.Q**: Уменьшает I на 10, пока установлен.*

***Good.Q**: Также дает Таланты Cold Fury и Fire in Blood .*

***Best.Q**: Как Good.Q, но также убирает штраф к BS в Ярости.*

R: 2 | Infrasonic Trumpets /Инфразвуковые Горны

Массивный блок инфразвуковых генераторов, устанавливаемый в шлемы Сикарианских Разведчиков, притупляя бдительность и раздувая страхи врагов неслышимыми зубзвуковыми вибрациями. Персонаж может включать или отключать этот имплант свободным действием. Пока он включен, все существа в пределах 30м без Имплантов Механикум или Боевых Лат Скитарии получают штраф –30 на все тесты Awareness и –20 на тесты W против Запугивания, Подавления, Паники и Страха. Существа на рукопашном расстоянии от включенного горна также получают штраф –10 на все тесты WS и BS, опять же, не действуя на Механикум и Скитариев. Эффект не складывается и не распространяется сквозь стены и вакуум.

***Poor.Q**: Эффект действует и на самого персонажа.*

***Good.Q**: Позволяет изучать и использовать Техночудеса Feedback Screech, Rite of Dread, и Rite of Silent Renunciation.*

***Best.Q**: Как Good.Q, но позволяет излучать инфразвук направленно, исключая сектора из ауры, чтобы не задевать союзников в них.*

R: 2 | Iron Fist /Железный Кулак

Частично автоматизируя рутины движения ног, мощность центров движения освобождается для еще одной конечности. Персонаж получает Трейт Multiple Arms (+1). Этот имплант идет в комплекте с бионической рукой с универсальным портом.

R:2 | Lex Inviolate /Лекс Инвиолат

Код имплантов Скитария дополнительно укреплен против взлома, а его Ноосферный Фид отделен от остальных систем закодированными датаконнекторами. Все тесты Техночудес, воздействующих на его бионику и кибернетику, получают штраф –20. Качество модифицирует этот штраф:

***Poor.Q**: –10, **Good.Q**:–30, **Best.Q**: –40.*

R:2 | Protector Servomatrix /Сервоматрица Протектора

Сеть вторичных систем дублирует почти всю бионику и биологические органы Скитария, а контрольные цепи, вживляемые ему в мозг для управления этими системами, содержат триггер-рутины, для выполнения роли телохранителя. Он получает +10 Ран и Трейт Fanatic, но обязан использовать его, когда засекает атаку на своего командира. Он также получает +1 Реакцию, которую он может потратить только на Трейт Fanatic Сервоматрица источает сильный запах масла и гнилого мяса, что дает бонус +30 на все тесты выслеживания персонажа на нюх и может давать штрафы на социальные взаимодействия по усомтрению ГМа. Качество модифицирует количество бонусных Ран:

***Poor.Q**: 6, **Good.Q**:13, **Best.Q**:16.*

R:2 | Scapuli Superior /Скапули Суперио

Мозг Скитария модифицируется, перенастраивая некоторые участки для лучшей ориентации в трехмерном пространстве, а в его спину вживляется комбинация прыжкового ранца и механических крыльев. Он получает Трейт Flyer (10) и +20 на все тесты Operate(Aeronautica) для личного полета, и не получает штрафов на тесты полета за плохую погоду, сильный ветер или повышенную или пониженную плотность атмосферы. Взамен он получает штраф –30 на все тесты социальных взаимодействий и автоматически проваливает тесты Scrutiny.

***Poor.Q**: Уменьшает P и F на 10, пока установлен.*

***Good.Q**: Уменьшает штраф на социальные взаимодействия до –15 и позволяет проходить тесты Scrutiny со штрафом –30.*

***Best.Q**: Как Good.Q, но также позволяет раз в Ход перебросить тест Operate Aeronautica для личного полета.*

R:2 | Secutarii Synchronizer /Синхронизатор Секутарии

Расширенный функционал Ноосферного Фида позволяет Скитарии ощущать движения союзных богомашин и давать им путь, не сбиваясь с собственного ритма, и лучше защищать их. Союзные Рыцари и Титаны могут ходить сквозь пространство персонажа без риска наступить на него. Когда союзный Рыцарь или Титан подвергается Натиску, персонаж может потратить Реакцию, чтобы подвигаться на до SPD м и принять Натиск на себя, если это движение пересекает путь Натиска. Совершающий Натиск враг в свою очередь может пытаться провести Напролом против него, если желает продолжить Натиск на начальную цель.

R:2 | Target Focus Module /Модуль Прицельного Фокуса

Мозговые импланты перенаправляют активность центров периферийного внимания на направленное внимание, значительно повышая меткость Скитария. Он получает Трейт Unnatural BS(+2) и может раз в Ход перебросить тест BS. Взамен он получает штраф –30 на все пассивные тесты Awareness.

***Poor.Q**: Уменьшает P на 10, пока установлен.*

***Good.Q**: Уменьшает штраф до –15.*

***Best.Q**: Как Good.Q, но также увеличивает бонусы полу-прицеливания и прицеливания для стрельбы на +5 и +10 соотвественно.*

R:3 | Blessed Autosimulacra /Благословенная Автосимулякра

Сеть микро-дронов вживлена на плоть и бионику Скитария, затягивая его раны в бою. Он получает Трейт Regeneration (1), не конфликтующий с его бионикой и кибернетикой, независимо от ее качества. Этот имплант также подавляет эффект лучевой болезни, если персонаж страдал от нее до установки, или «замораживает» время до лучевой болезни от Рад Печи, пока этот имплант установлен и работает.

***Poor.Q**: Регенерация работает только при пропускании Хода.*

***Good.Q**: Дает бонус +20 на тесты T для регенерации.*

***Best.Q**: Как Good.Q, но повышает рейтинг Трейта до 2.*

R:3 | Crux Mechanicus /Крукс Механикус

Большая часть органов и часть мозга Скитария заменяются машинными аналогами, приближая его к совершенству Бога-Машины и его хозяев из Техножречества. Дает Трейты Unnatural S(+2), Unnatural T(+2) и Machine(+2). Эта трансформация считается символом статуса и дает бонус +10 на социальные взаимодействия и Командование другими Скитариями.

R:3 | Marshal Crown /Корона Маршала

Черепные цепи Скитария и его Ноосферный Фид дополняются модулями, придающими его ноосферному образу величие когниции истинного техножреца. Он получает Талант Binary Dominion и может использовать его, как если бы он имел Импланты Механикум. Персонаж также получает одно бонусное полудействие в Ход, которое он может потратить только на Командование Скитариями, сервиторами или роботами, но если он его использует, он получает штраф –20 на все свои атаки до начала своего следующего Хода.

R:4 | Scrapcode Fracture /Скрапкодовый Разлом

Этот запретный модуль, искомый многими излишне самостоятельными и амбициозными альфа-примусами и маршалами Скитарии на службе Темных Механикум, или даже изредка лоялистов Марса, позволяет установившему сбросить контроль его повелителей и обрести истинную свободу. Персонаж с этим имплантом более не обязан выполнять приказы Механикум, имеющих его командные коды, и становится иммунен к техночудесам, что влияют на его бионику и кибернетику. При установке этого модуля, он получает 2d5 Порчи.

ХИМИЯ

Все медикаменты, наркотики и эликсиры из этого раздела являются расходными и имеют особые характеристики, описанные ниже:

Прием: определяет тип приема химиката:

- ***Газ/Аэрозоль*** *принимается вдыханием и обычно поставляется в одноразовых ингаляторах или герметичных капсулах, которые разламываются перед носом или раскусываются. Может быть заряжен в ингалятор.*
- ***Жидкость*** *выпивается и обычно поставляется в бутылках или флаконах, но иногда также в раскусываемых капсулах.*
- ***Инъекция*** *вкалывается, используя разнообразные инъекторы, и обычно поставляется без них в герметичных капсулах.*
- ***Курение*** *выделяет дым при поджигании, вдыхание которого оказывает эффект, и поставляется либо в виде сигарет, либо как смеси для курильных трубок, кальянов или кадил.*
- ***Припарка*** *применяется на голую кожу.*
- ***Таблетка*** *съедается для эффекта. Персонаж с Навыком Medicae, прокачанным хотя бы на +0, может заставить бессознательного персонажа проглотить таблетку, потратив полное действие.*

Эффект: описывает основной эффект химиката.

Пост-Эффект: описывает побочный эффект, который начинает действовать сразу после завершения основного эффекта, или мгновенно, если основной эффект мгновенен.

МЕДИКАМЕНТЫ:

R:-1 | Smelling Salt /Нюхательная Соль

Капсула с солями, которые при сжатии выделяют резкий дурно пахнущий газ, сильно раздражающий нюх, если выпустить его у носа.

Прием: Газ.

Эффект: Персонаж мгновенно пробуждается от бессознательного состояния, вызванного ядом сна, или Оглушения, если оно не вызвано галлюцинацией. Если его Усталость выше T.b, она опускается до T.b.

Пост-Эффект: Персонаж и тот, кто применил на нем нюхательные соли, получают штраф –30 на все тесты на 1 Раунд. В течении следующей минуты оба проваливают все тесты на нюх.

R:0 | Detox /Детокс

Мощный препарат, выводящий токсины из организма, но крайне неприятный в применении, часто вызывающий тошнону и головокружение..

Прием: Инъекция или Таблетка.

Эффект: Немедленно прекращает эффекты и пост-эффекты всех химикатов и ядов действующих на персонажа.

Пост-Эффект: Персонаж Оглушается на 1d10–T.b Раундов. Если результат 0 или ниже, эффект все еще очень неприятен, но не Оглушает.

R: 1 | Syntskin Spray /Распылитель Синтекожи

Баллончик с жидкой синтекожей, распыляемой на рану и затягивающей ее временной заплаткой. Имеет 10 зарядов.

Прием: Припарка.

Эффект: Немедленно прекращает Кровотечение.

R: 1 | Plumbata /Плумбата

Мощный антирадиационный препарат, выводящий радионуклиды из организма быстро и немилосердно.

Прием: Инъекция.

Эффект: Излечивает лучевую болезнь и урон в T от радиации.

Пост-Эффект: В течении 1d5 часов персонаж страдает от тошноты и поноса, он поднимает свою Усталость до T.b и не может понижать ее. В любой Ход, когда он совершил более одного полудействия, он должен пройти тест на T–10, или его начинает рвать и/или проносить, что считается как Оглушение на 1d5 Ходов.

R:2 | Defrag /Дефраг

Пластырь, налепляемый на осколочную рану, и выпускающий в рану пену, закрепляющую осколки, и не дающую им наносить дальнейшие внутренние повреждения.

Прием: Припарка.

Эффект: Немедленно прекращает эффект Crippling.

Пост-Эффект: Наносит 1d5 непоглощаемого R Dmg.

R:2 | Gasp /Вздох

Эта обогащенная кислородом жидкость вливается в легкие, позволяя надолго задерживать дыхание.

Прием: Жидкость.

Эффект: Персонаж может не дышать 10 минут без штрафов.

Пост-Эффект: Наносит 1d5–1 Усталости.

НАРКОТИКИ:

Зависимость: наркотики вызывают зависимость от частого употребления. Эта характеристика имеет 4 поля, разделенных символом **|**:

1) Минимальное опасное количество применений в неделю. Если персонаж в неделю применял этот наркотик хотя бы это количество раз, он при завершении действия наркотика должен пройти тест на Зависимость, со штрафом –10 за каждое применение сверх этого числа.

2) Тест Зависимости. Обычно это тест T или W, или комбинированный тест обоих. Если этот тест проваливается, персонаж становится зависимым от наркотика.

3) Частота приема. Через какой максимальный период персонаж должен принимать наркотик, чтобы удовлетворить свою зависимость.

4) Эффект зависимости. Штраф, накладываемый на персонажа, если он не удовлетворял свою зависимость. За каждый период частоты приема, что персонаж провел под действием штрафа, он может пройти Тест Зависимости со штрафом –50 и бонусом +10 за каждый предыдущий последовательный период, проведенный под штрафом зависимости. Если он проходит этот тест, он избавляется от зависимости.

R:-2 | Alcohol /Алкоголь

Одна из сотен разновидностей алкогольных напитков – от высококлассного амасека до дешевого подульевого пойла.

Прием: Жидкость.

Эффект: Персонаж проходит тест на T+0 (от яда) с накапливающимся штрафом –10 за каждую рюмку после первой, и складывает Провалы (но не Успехи). На **1-9** Провалов он получает +30 на все тесты социального взаимодействия с другими пьяными персонажами, на **5+** Провалов он теряет возможность проводить Ментальные действия, на **7+** Провалов он получает штраф –10 на все Физические действия, на **9+** Провалов он не может совершать Бег или Натиск и увеличивает штраф на все Физические действия до –20. На **15** Провалов он теряет сознание. Каждые 20 минут эффект уменьшается на 1.

Пост-Эффект: В течении 8 часов персонаж страдает от головной боли и депрессии, накладывающих штраф –10 на все тесты. Poor.Q алкоголь увеличивает штраф до –20, Good.Q дает его только на 4 часа, Best.Q не имеет пост-эффекта.

Зависимость: 14 **|** Комб.T+20/W+30 **|** 12ч **|** Штраф –10 на все тесты, –20 на тесты, требующие тонкой манипуляции или Ментальные действия.

R:-2 | Lho /Лхо

Никотиносодержащие сигареты и разнообразных растений или синтетического волокна, широко распространенные как в Империуме, так и среди хаоситов.

Прием: Курение.

Эффект: Персонаж слегка успокаивается и расслабляется, получая +5 на сопротивление Запугиванию и тесты Подавления и Страха на 1 час.

Зависимость: 7 **|** Комб.T+30/W+20**|** 8ч **|** Персонаж становится нервным и раздражительным, получая штраф –10 на все социальные взаимодействия, кроме запугивания.

R:-1 | Stimm /Стимм

Массово производимый стимулятор, присутствующий в каждой солдатской аптечке, стимм дает короткий но мощный прилив сил и энергии, позволяя игнорировать травмы и усталость.

Прием: Инъекция.

Эффект: В течении 3d10 Раундов персонаж игнорирует эффекты Усталости и урона в Характеристики, не может быть Оглушен, кроме как галлюцинациями, и игнорирует любые штрафы от урона в Характеристики.

Пост-Эффект: В течении 1 часа персонаж получает штраф –20 на все тесты S, T и A.

Зависимость: 3 **|** T+10 **|** 3 дня **|** Персонаж получает штраф –30 на все тесты S, T и A.

R:-1 | Spur /Шпора

Мощный боевой стимулятор, позволяющий более стойко переносить особо опасные бои ценой сильного истощения после этого и высокой аддиктивности. Особенно распространенный среди подульевых банд.

Прием: Жидкость или Таблетка.

Эффект: В течении 2d10 минут персонаж не может быть Оглушен, не получает Усталость и игнорирует эффекты Усталости.

Пост-Эффект: Персонаж поднимает свою Усталость до T.b+1 и в течении 1 часа получает штраф –20 на все тесты T и A.

Зависимость: 1 **|** T–10 **|** 1 день **|** Персонаж не может опускать Усталость ниже T.b–1.

R:-1 | Sweep /Смах

Химикат, обширно использующийся для излечения от наркотической зависимости, Смах сам крайне аддиктивен и притупляет чувства.

Прием: Инъекция.

Эффект: Персонаж немедленно избавляется от зависимости от всех наркотиков, кроме Смаха.

Пост-Эффект: В течении 1d5 часов персонаж получает штраф –10 на все тесты A и P.

Зависимость: 1 | W–20 | 1 день | Персонаж получает штраф –10 на все тесты A и P и –20 на тесты избавления от зависимости.

R:0 | Frenzon /Френзон

Сборное имя для целого семейства боевых наркотиков, вгоняющих принимающего в боевое безумие.

Прием: Инъекция или Аэрозоль.

Эффект: Персонаж немедленно входит в Ярость и не может выйти из нее в течении 1d10 минут.

Пост-Эффект: Наносит 1 Усталости.

Зависимость: 4 | W+40 | 1 день | Персонаж получает штраф –50 на все тесты I и F и может общаться только простыми фразами.

R:0 | Slaught /Тиск

Также известный как Натиск, этот боевой наркотик вводит принимающего в состояние ускоренного восприятия, в котором тот способен двигаться и реагировать с потрясающей скоростью.

Прием: Инъекция.

Эффект: В течении 2d10 минут персонаж получает +30 к A и P и 1 дополнительную Реакцию.

Пост-Эффект: Наносит 3d10 урона в P.

Зависимость: 2 | T+10 | 1 день | В начале каждого периода частоты приема персонаж получает 1d5–1 урона в P и не может восстанавливать урон в I, P, W и F.

R: 1 | Barkweed Juice /Королозный Сок

Королоза – удивительное растение, похожее на виноград, встречающееся на многих демонических мирах Слаанеш. На многих из них целые плантации посвящены выращиванию королоз и добытый с щедрых урожаев сок высоко ценится воинами как мощный боевой стимулятор, способный на короткое время вселить скорость с клинком и подвижность опытного ветерана даже в зеленого новобранца.

Прием: Жидкость.

Эффект: В течении T.b Раундов персонаж получает Таланты Lightning Reflexes и Rapid Reaction и Трейты Unnatural A (+1) и Unnatural W (+1)

Пост-Эффект: Наносит 1d5 урона в T.

Зависимость: Королозный сок не вызывает зависимости.

R: 1 | Barrage /Шквал

Потрясающе мощный боевой стимулятор, заставляющий мышцы работать на износ, взрывоопасно увеличивая силу и стойкость, ценой быстрого истощения и повреждений мышечной ткани.

Прием: Инъекция или Аэрозоль.

Эффект: В течении T.b Раундов персонаж получает 2xT.b аблативных Ран и потом Трейты Unnatural S (+5) и Unnatural T (+5).

Пост-Эффект: Наносит 1d5 урона в S и T и Оглушение на 1d5 Раундов.

Зависимость: 3 | T+30 | 1 день | Персонаж уменьшает свои S и T на 20.

R: 1 | Rose /Роза

Излюбленный наркотик изнеженных имперских аристократов и культистов Слаанеш, Роза многократно усиливает все чувства, превращая даже малейшее прикосновение во взрыв боли и наслаждения, позволяя распознавать даже мельчайшие шорохи и каждый нюанс мелодии. Вкус еды под его влиянием столь ярок, что в течении дней после приема все остальные яства кажутся безвкусными на этом фоне, а любовные утехи и другие наркотики во время действия Розы порождают порой столь интенсивные ощущения, что некоторые люди теряют разум или даже умирают от разрыва сердца.

Прием: Курение или Инъекция.

Эффект: В течении 3 часов персонаж получает +30 к P, Трейт Night Vision и может перебрасывать проваленные тесты на P. Если он наберет 5+ Успехов на любом тесте P, он должен пройти тест на W+0, или Оглушается на 1d5 Раундов, поглощенный чувственным наслаждением.

Пост-Эффект: Персонаж теряет зрение, слух, нюх и вкус на 1 час.

Зависимость: 1 | W–10 | 6 дней | Персонаж получает штраф –40 на все тесты P и никакие стимулы не способны принести ему наслаждения.

R: 2 | Mortis /Мортис

Густой черный эликсир, используемый для имитации смерти. Многие культы смерти используют его в своих ритуалах, а опыт приближения к смерти привлекает искателей острых ощущений.

Прием: Жидкость.

Эффект: В течении 4d10 минут персонаж впадает в глубокий анабиоз, неотличимый от смерти для невооруженного глаза. Он без сознания и беспомощен, а медицинская диагностика, набравшая меньше 6 Успехов, определяет его как труп.

Пост-Эффект: В течении 1 часа персонаж получает штраф –20 на все тесты W и автоматически проваливает тесты Страха, Подавления и сопротивления Запугиванию с 1d10 Провалов.

Зависимость: 2 | W+40 | 7 дней | Персонаж получает штраф –30 на все тесты W и F и чтобы выйти из боя или убежать от смертельной опасности он должен успешно пройти тест на W+0.

R: 2 | Satrophine /Сатрофин

Извлеченный из крови Отродий Хаоса, стабилизированной продвинутой алхимией Темных Механикум, этот боевой наркотик наполняет мышцы и кости силой Варпа, радикально увеличивая боевую мощь принимающего, но медленно подтачивая его душу.

Прием: Инъекция.

Эффект: В течении 1 часа персонаж получает +30 к S, T, A и P.

Пост-Эффект: Персонаж получает 1 Усталости и должен пройти тест на T+0 (от яда) или получить 1d5 Порчи.

Зависимость: 1 | W+0 | 1 день | В начале каждого периода частоты приема персонаж получает 1d5 урона в W и не может восстанавливать урон в I, P, W и F. Если его W по какой-то причине опускается до 0, он превращается в Отродье Варпа под контролем ГМа.

R: 2 | Spook /Призрак

Крайне нелегальный наркотик, дистиллированный из крови могучего колдуна, Призрак позволяет одаренным увеличивать свою силу и даже придавать власть над Варпом лишенным дара псайкера.

Прием: Аэрозоль.

Эффект: В течении 1d5 часов персонаж получает следующий эффект:

Если он Псайкер: +2 к тPR.

Если он Чернокнижник: +2 к тPR и манифестирование психосил как обычный псайкер, без всех ограничений Трейта Темные Искусства.

Если он не Псайкер и не Чернокнижник: Трейт Psyker (PR 2) и 2 случайные психосилы, не требующие PR выше 2 по выбору ГМа.

В любом случае персонаж добавляет +25 на все броски Феноменов.

Пост-Эффект: Псайкеры и Чернокнижники не получают никаких пост-эффектов от Призрака, но не-псайкеры получают 1d5+5 Порчи.

Зависимость: 1 | W+0 | 9 часов | Персонаж становится одержим чистой мощью. Он передвигается быстрым шагом, говорит слишком громко, его жесты и мимика становятся излишне размашистыми экспрессивными, от чего он получает штраф –10 на все социальные взаимодействия. В бою он всегда использует самые мощные атаки, приемы, и режимы работы оружия и может использовать психосилы только в Усиленном режиме.

R: 2 | Thanzex /Танзекс

Экстракт гормональных выделений мутировавшей Сус-Ан Мембраны, выращенной Биологисами Темных Механикум, Танзекс позволят вводить обычных людей на грани и даже немного за граню смерти в замедленную анимацию, подобно Астартес.

Прием: Инъекция.

Эффект: Вводит персонажа в глубокий анабиоз, неотличимый от смерти для невооруженного глаза. Он без сознания и беспомощен, а медицинская диагностика, набравшая меньше 6 Успехов, определяет его как труп. Если вколоть его в персонажа, умершего не более 1 минуты назад, при условии, что его мозг пережил смертельный удар, это останавливает процесс клеточной смерти и позволяет спасти его в будущем с помощью чудес Технологии или Биомантии. Вывод персонажа из замедленной анимации требует операции в полноценном апотекарионе, теста на Medicae–40 и занимает 12–Успехи часов, до минимума в 3. Неудача приводит к потери пациентом одной случайной конечности, критический провал броска приводит к смерти пациента.

Пост-Эффект: Сразу после пробуждения от анабиоза персонаж получает урон в W, опускающий его до 1. Пока он не восстановит W хотя бы до 11, он крайне внушаем и социальные манипуляции других персонажей могут перманентно поменять его мировоззрение, навязать дружбу, любовь или вражду и изменить его моральные устои.

Зависимость: Танзекс не вызывает зависимости.

R:3 | Blue Fire /Синий Огонь

Эти небесно-синие кристаллы, растворяясь в воде, выделяют интенсивное но холодное синее пламя, вдохнув которое, принимающий получат возможность ограниченно видеть будущее и усиливает свою психическую мощь, а его глаза начинают светиться ярким синим светом.

Прием: Газ.

Эффект: В течении 2×P.b Раундов персонаж получает Трейт Psyker (PR1), если не имел его, бросает все психотесты два раза, оставляя один из результатов на свой выбор, и может использовать психосилы Precognitive Dodge и Precognitive Strike, даже если не знает их. Он не может манифестировать психосилы в Безопасном режиме. Ярко светящиеся глаза накладывают штраф –10 на тесты Stealth в темноте.

Пост-Эффект: Персонаж должен пройти тест на T–10 (от яда). На 1+ Провале его глаза перманентно меняют цвет на ярко-синий, на 3+ Провалах они также слабо светятся в темноте в течении 9 дней, на 5+ Провалов они ярко свесятся в течении 9 дней, и после этого начинают перманентно слабо светиться в темноте.

Зависимость: 1 | T–10 | 1 день | Персонаж становится параноидальным, и видит угрозу в каждой тени. Он получает Талант Paranoia и штраф –20 на любые социальные взаимодействия.

R:3 | D-Dust /Д-Пыль

Порошок Д-пыли добывается растиранием в пыль заполненного Камня Души Эльдар и при вдыхании в нос или втирании в десна придает принимающему мистические полу-реальные свойства.

Прием: Газ или Таблетка .

Эффект: Персонаж должен пройти тест на W–20 (от яда) и течении 2d5 Раундов получает следующие эффекты:

На **1+** Успех – Трейт Daemonic (2);

На **2+** Успехов – Трейт Phase;

На **3+** Успехов – Трейт Warp Weapon;

В случае Провала, он теряет сознание на период действия, и в начале каждого Хода, проведенного без сознания, получает 1 Порчи.

Независимо от Успеха или Провала, тесты пси-чутья засекают персонажа как демона Слаанеш.

Пост-Эффект: Персонаж должен пройти тест на W–20 (от яда), или он продолжает в течении 6 дней засекаться пси-чутьем как демон Слаанеш.

Зависимость: 1 | T–10 | 1 день | Персонаж получает Талант Hatred (Eldar) и при виде любого Эльдара должен пройти тест на W–30, иначе будет обязан напасть на него.

R:3 | Commorrite Combat Drugs

/Комморритские Боевые Наркотики

Продвинутые боевые наркотики Темных Эльдар, эти узкоспециализированные стимуляторы выгодно отличаются низкой аддиктивностью и отсутствием побочных эффектов, но добыть их, как правило, можно только с трупов Эльдарских рейдеров или от редких торговцев, что имеют связи в Темном Городе. Это пять разных наркотиков с разными эффектами, считающиеся как один в расчете Зависимости.

Прием: Инъекция или Жидкость.

Эффект: В течении 5 минут персонаж получает соответствующий виду наркотика эффект:

Адренасвет: один раз в Раунд при совершении атаки рукопашным оружием, персонаж может за свободное действие атаковать им еще раз с теми же модификаторами.

Могильный Лотос: персонаж добавляет один дополнительный кубик к броскам урона рукопашного оружия.

Гипекс: персонаж получает +5 к SPD и 1 дополнительную Реакцию.

Боленос: персонаж уменьшает весь полученный урон после Поглощения вдвое (окр.▲).

Серпентин: персонаж получает +30 к WS.

Пост-Эффект: Нет.

Зависимость: 14 | W+30 | 1 день | Персонаж получает штраф –10 на все действия и не может снимать свой последний уровень Усталости.

R:3 | Scab /Струп

Эта желто-зеленая жидкость, дистиллированная из гноя, сочащегося из Метки Нургла на время придает свойства Метки любому выпившему ее.

Прием: Жидкость.

Эффект: В течении 1 часа персонаж получает Трейты Unnatural T (+2) и Stuff of Nightmares, а также иммунитет к негативным эффектам болезней.

Пост-Эффект: Жидкость выходит из него в потоке рвоты, Оглушая персонажа на 1d10 Раундов. Если персонаж не имеет Покровительства **Нургла**, за каждый Ход Оглушения он получает 1 Порчи.

Зависимость: Струп не вызывает зависимости.

ЭЛИКСИРЫ:

Не столько химикаты, сколько колдовские заговоры, воплощенные в жидкости, эликсиры производятся из телесных жидкостей умирающей жертвы, используя энергии покидающего ее духа для закрепления своих чудодейственных эффектов.

Эликсиры поставляются в бутылочках или флаконах, но они могут приниматься в любой форме: вдыхая как аэрозоль или дым, выпивая, вкалывая инъекцией, или даже проливая эликсир на голую кожу.

Эликсиры не имеют побочных эффектов и не вызывают зависимости, но не действуют на персонажей, иммунных к психосилам (вроде Парий), или имеющих суммарный бонус в +20 или выше на встречные тесты против психосил, кроме как от Таланта Bastion of Iron Will.

R:3 | Earthblood /Кровь Земли

Эффект: На 10 Раундов дает Трейт Regeneration (5) и в конце каждого Хода прекращает Кровотечение.

R:3 | Heartfire /Очаг

Эффект: Снимает всю Усталость и считается как 8 часов сна.

R:3 | Spring /Источник

Эффект: Восстанавливает 3d5 урона в одну Характеристику по выбору персонажа, или в случайную поврежденную Характеристику, если он находится без сознания.

R:4 | Glade /Роща

Эффект: Исцелят все яды и болезни и на 10 Раундов дает иммунитет к ядам и болезням.

R:4 | Purity /Чистота

Эффект: Прекращает все эффекты и пост-эффекты химикатов и избавляет от зависимостей от наркотиков.

R:4 | Sanctum /Святилище

Эффект: На 10 Раундов дает иммунитет к демонической одержимости.

R:4 | Still /Гладь

Эффект: Дает –50 на следующий бросок Феноменов на 10 Раундов.

R:4 | Vigour /Здравие

Эффект: Восстанавливает 3d5 Ран и немедленно прекращает Кровотечение и эффект Crippling.

ЯДЫ:

Яды имеют особые характеристики, описанные ниже:

Вектор: определяет метод доставки яда:

- ***Еда:*** *яд нужно выпить или съесть и его обычно добавляют в еду или напиток жертвы.*
- ***Рана:*** *яд попадает в рану жертвы через отравленный клинок и может быть заряжен в оружие с модификацией Ядовитый Желоб или нанесен на стрелу или метательное оружие, наносящее R урон.*
- ***Инъекция:*** *вкалывается, используя разнообразные инъекторы.*
- ***Контакт:*** *наносится на кожу жертвы.*
- ***Газ (Дыхание):*** *должен вдыхаться жертвой.*
- ***Газ (Контакт):*** *газ, действующий при контакте с кожей жертвы.*
- ***Газ (Глаза):*** *газ, действующий при контакте с глазами жертвы.*

Эффект: описывает количество использований одной порции яда (инъекций, попаданий в рану, зарядов газа для газовой бомбы или кадила) и т. д. и его эффект, разделенные символом **|**.

Если не сказано обратного, качество яда модифицирует все тесты против него: ***Poor.Q****: +10 ,* ***Good.Q****: –10,* ***Best.Q****: –20.*

R:0 | Choking Gas /Душащий Газ

Один из сотен разнообразных смертельных газов, впивающиеся в тело жертвы через ее легкие или дыхательные пути. Конкретные методы воздействия разняться от газа к газу, но в конечном счете они все сводятся к смерти.

Вектор: Газ (Дыхание).

Эффект: 5 **|** **Comm.Q:** Toxic (1), **Good.Q:** Toxic (2), **Best.Q:** Toxic (3).

R:0 | Deadly Poison /Смертельная Отрава

Пищевой яд, добавляемый к еде или питью жертвы.

Вектор: Еда.

Эффект: 1 **|** Через минуту после приема жертва должна пройти тест на T–10, или получить 1d10 непоглощаемого E урона в торс. Жертва должна повторять этот тест каждую минуту, пока не умрет, или не пройдет его.

R:0 | Deadly Venom /Смертельный Яд

Сборная солянка тысяч разнообразных ядов для покрытия клинков, стрел или инъекций, чьей основной функцией является убийство цели без дополнительных свойств.

Вектор: Рана, Инъекция.

Эффект: 10 **|** **Poor.Q:** Toxic (0), **Comm.Q:** Toxic (1), **Good.Q:** Toxic (2), **Best.Q:** Toxic (3).

R:0 | Tear Gas /Слезоточивый Газ

Этот газ массово используется арбитрами и законниками для разгона протестов и бунтов, а также в окопных войнах, как первичный залп перед атакой более смертельными газами.

Вектор: Газ (Контакт, Глаза).

Эффект: 5 **|** **Контакт:** Жертва должна пройти тест на T–10, или в течении Провалы минут у нее начинают сильно чесаться пораженные участи кожи, накладывая штраф –5 на все тесты, кроме тестов T. Если поражена кожа лица, в начале каждого Хода отравления жертва должна проходить тест на W+0, или будет обязана снять все вещи с головы (или столько из них, сколько успевает снять за 1 Ход, приоретизируя наибольшие), потому что их места контакта с пораженной кожей вызывают нестерпимое жжение. **Глаза:** Жертва должна пройти тест на T–20, или в течении Провалы минут получает штраф –30 на тесты зрения и BS и –10 на тесты WS из-за жжения в глазах и заливающих их слез. Талант Blind Fighting нивелирует штраф к WS, и уменьшает штраф к BS до –20. Если у жертвы есть альтернативные чувства, позволяющие целиться, она игнорирует штрафы на тесты WS и BS.

R: 1 | Deadlock /Тупик

Этот паралитический наркотик заставляет мышцы жертвы замедлиться а потом и вовсе замереть в торпоре, фиксируя ее на месте как живую статую, после чего цель можно легко добить или взять живьем.

Вектор: Рана, Инъекция.

Эффект: 10 **|** Жертва должна пройти тест на T–10, или получит 1d10 урона в A за каждый Провал.

R: 1 | Hallucinogen /Галлюциноген

Яд, вызывающий у жертвы буйные галлюцинации и помутнение разума, мешающее отличать видение от реальности.

Вектор: Рана, Инъекция.

Эффект: 10 **|** **Poor.Q:** Hallucinogenic (0), **Comm.Q:** Hallucinogenic (1), **Good.Q:** Hallucinogenic (2), **Best.Q:** Hallucinogenic (3).

R: 1 | Midnighter /Полуночник

Этот яд накатывает волну усталости на жертву, часто сразу же валя ее в полубессознательною дрему.

Вектор: Рана, Инъекция.

Эффект: 10 **|** Жертва должна пройти тест на T+10, или получит 1 Усталости за каждый нечетный Провал (1,3,5,7 и т .д.).

R: 1 | Tranq /Транк

Транквилизаторы, используемые законниками, охотниками за головами, или загонщиками скота.

Вектор: Инъекция.

Эффект: 10 **|** Жертва должна пройти тест на T+0, или через 5–Провалы Раундов (или мгновенно, если результат 0 или меньше) в конце своего Хода засыпает на 1 час. Обычные стимулы не прерывают этот сон, но получение урона пробуждает жертву.

R: 2 | Childbless /Детское Благословение

Эта ярко-красная жидкость со сладким фруктовым вкусом и запахом временно подавляет способность жертвы отличать правду ото лжи.

Вектор: Еда.

Эффект: 10 **|** Жертва должна пройти тест на T–40, или в течении Провалы часов становится крайне доверчивой. Все тесты Deceive против жертвы автоматически успешны, кроме совсем уж абсурдной лжи.

R: 2 | Escape /Побег

Эта сладкая ярко-желтая жидкость крайне популярна как средство самоубийства, как среди аристократов и офицеров, так и среди шпионов и убийц, нуждающихся в быстром и надежном средстве. Последние часто носят капсулу с Побегом в воротнике, манжете, или имплантированную в искусственный зуб.

Вектор: Еда.

Эффект: 1 **|** Побег нужно выпить прямо из баночки или капсулы –смешение с едой или питьем нейтрализует его. Выпив яд, жертва теряет сознание и на следующий Ход безболезненно умирает.

R: 2 | Mercurio /Меркурий

Мощное седативное, усыпляющее цель.

Вектор: Инъекция.

Эффект: 10 **|** Жертва должна пройти тест на T–70, или в течении Провалы Раундов в конце каждого своего Хода она должна проходить тест на T+0, или заснуть на 1 час. Если она проходит этот второй тест не более, чем на 3 Успеха, каждый следующий тест получает накапливающийся штраф –5. Обычные стимулы не прерывают этот сон, но получение урона пробуждает жертву.

R: 2 | Rattle /Трещотка

Этот яд подрывает способность жертвы концентрироваться на чем-то, кроме простейших действий, на короткое время вводя ее разум в состояние, близкое к алкогольному опьянению.

Вектор: Инъекция.

Эффект: 10 **|** Жертва должна пройти тест на T–10, или в течении Провалы Раундов она не может использовать Ментальные действия.

R: 2 | Throne /Трон

Этот продвинутый желеобразный яд обычно впитывают в стулья или верхнюю одежду. Он медленно просачивается сквозь одежду жертвы и разливается по ее организму в течении часов, прежде чем его симптомы станут заметными.

Вектор: Контакт.

Эффект: 10 **|** Этот яд наносит контакт даже через одежду, если жертва контактировала с отравленным предметом дольше минуты. Он разлагается через сутки после нанесения на предмет, не оставляя следа. Через 12 часов после контакта жертва должна пройти тест на T–10, или получить 1d10 непоглощаемого E урона в торс. Жертва должна повторять этот тест каждую минуту, пока не умрет или не пройдет его.

R: 3 | Morpeus /Морфей

Это сверхмощное седативное применяется для усыпления Астартес или огромных ксено-чудовищ, которые почти невосприимчивы к обычным снотворным и транквилизаторам.

Вектор: Инъекция.

Эффект: 5 **|** Бросьте 1d5+1 – через это количество Раундов жертва в конце своего Хода падает как подкошенная и засыпает на 1 час. Обычные стимулы не прерывают этот сон, но получение урона пробуждает жертву.

R:3 | Pale Tongue /Бледный Язык

Когда говорят о яде, что сразил армию, обычно всегда вспоминают Бледный Язык. Белоснежные кристаллы этого яда способны отравить огромное количество воды, а отложенные симптомы гарантируют, что когда враг заметит, что-то неладно, будет уже поздно.

Вектор: Еда.

Эффект: 1 | Один кристалл Бледного Языка, брошенный в резервуар способен отравить до 100 тонн воды. Жертва, выпившая эту воду, или съевшая еду, приготовленную из нее, через сутки после принятия должна пройти тест на Т–20, или в течении Провалы дней она теряет способность снимать Усталость отдыхом, и каждый час должна проходить тест на Т+0, или получать 1 Усталости. Жертва умирает, набрав 2×Т.b Усталости.

R:3 | Red Drop /Красная Капля

Производный Френзона, этот яд вгоняет жертву в буйное безумие, в котором та нападает на все живое, вопя от ярости.

Вектор: Инъекция.

Эффект: 5 | Жертва должна пройти тест на Т–20, или немедленно впадает в Ярость и не может выйти из нее в течении 3d10 минут, считая всех персонажей (и некоторые невоодушевленные предметы по усмотрению ГМа) своими врагами.

R:3 | Thrall Brand /Рабская Метка

Этот мистический яд поражает саму душу жертвы, подавляя ее защиту перед силами Варпа.

Вектор: Рана, Инъекция.

Эффект: 5 | Жертва должна пройти тест на Т–20, или на Провалы Раундов автоматически проваливает все встречные тесты против психосил, выжигания души, демонических даров и демонической одержимости с 1d10 Провалов.

R:3 | Whiteblood /Белокровка

Этот яд вызывает худшие кошмары жертвы из ее сознания и нацепляет их личины на все, что она видит.

Вектор: Инъекция.

Эффект: 1 | Жертва должна пройти тест на Т–20, или в течении Провалы Ходов считает всех персонажей (и некоторые невоодушевленные предметы по усмотрению ГМа) врагами, имеющими рейтинг Страха 4, и перебрасывает успешные тесты на Страх, Подавление, и сопротивление Запугиванию.

R:4 | Discharge /Разрядка

Этот мистический яд проносится сквозь душу псайкера и высвобождает силы Варпа из-под его контроля, обрушивая их на ближайшую доступную цель, не разбираясь между друзьями и врагами.

Вектор: Рана, Инъекция, Контакт.

Эффект: 5 | Если жертва является псайкером, она должна пройти тест на Т–30, или немедленно развеивает все поддерживаемые психосилы и в свой Ход обязана манифестировать свою самую мощную атакующую психосилу (по решению ГМа) в ближайшего персонажа, манифестируя ее в Усиленном режиме.

R:4 | Lhamean Kiss /Ламийский Поцелуй

Шедевр искусства отравителей Темных Эльдар, каждая доза Ламийского Поцелуя уникальна, чтобы обходить возможные противоядия, но результат неизбежно ведет к агонизирующей смерти.

Вектор: Рана, Инъекция, Контакт.

Эффект: 3 | Жертва должна пройти тест на Т–70, или в течении Провалы Раундов получает штраф –30 на все тесты, имеет только одно полудействие в Ход, теряет все Реакции и в начале своего Хода получает 1d5+1 непоглощаемого R урона в голову. Если жертва получает дозу Детокса, бросьте 1d10 – на 1-8 он не выводит Ламийский Поцелуй.

R:4 | Mjod /Мьед

Смесь редких Фенрисийских трав и мощных интоксикантов, Мьед знаменит тем, что может опьянить космодесантника так же, как хороший амасек – человека.

Вектор: Еда.

Эффект: 10 | Если Мьед выпивает космодесантник, он на 1d5 часов теряет Талант Resistance (Poisons) и эффекты имплантов Преомнор и Оолитическая Почка, а сам Мьед считается Алкоголем. Для всех остальных Мьед считается как Best.Q Смертельная Отрава.

R:4 | Shaimeshi Wine /Вино Шаимеша

Безвкусный, лишенный запаха и абсолютно смертельный, этот пищевой яд является кульминацией тысячелетий отравительного искусства Темных Эльдар.

Вектор: Еда.

Эффект: 1 | Через 3 часа после приема жертва должна пройти тест на Т–30, или получить 1d10 непоглощаемого Е урона в голову. Жертва должна повторять этот тест каждый Ход, пока не умрет или не пройдет его три раза. Нейроглотис космодесантника не засекает этот яд.

R:4 | Sweet Milk /Сладкое Молоко

Эту белесую сладко пахнущую жидкость добывают из смертных оболочек, искаженных демонами Слаанеш, после того, как те их покинули. В насылаемых этим ядом видениях жертва видит все свои самые смелые мечты, воплотившимися в реальность.

Вектор: Еда, Рана, Контакт.

Эффект: 3 | Жертва должна пройти тест на W–40, или Оглушается галлюцинацией. В конце каждого своего Хода, кроме первого Хода Оглушения, она может повторить тест, чтобы выйти из Оглушения. После выхода из Оглушения, жертва впадает в глубокую депрессию на 1 час за каждый Ход, проведенный в сладком видении, в течении которой она получает штраф –10 на все тесты, кроме тестов Т.

R:4 | TP-III /ТП-III

Клубящиеся болезненно-зеленые облака этого ужасного кислотного газа разъедают броню, химзащиту и противогазы, а при длительном воздействии даже броню танков. Попадая в легкие, они вызывают мощнейшие химические ожоги, мучительно убивая даже могучих Астартес.

Вектор: Газ (Дыхание, Контакт).

Эффект: 5 | ТР-III нельзя заправить в кадило – только в газовую бомбу. **Контакт:** жертва получает попадание со свойством Corrosive (1) во *все* части тела. Если она носит противогаз или респиратор, то должна бросить 1d5–кол. Ходов, которые она ранее провела в этом газе до смены фильтра – на 0 и меньше фильтр ломается, разъеденный кислотным газом. Контактный эффект ТР-III действует на всё в облаке, а не только живые существа. **Газ:** Toxic (4). Качество влияет на время, на которое газовое облако остается после взрыва (**Comm.Q**: 1d10 Раундов):

***Poor.Q**: 1d5 Раундов, **Good.Q**: 3d10 Раундов, **Best.Q**: 1d10+1 минут.*

R:5 | Genophage /Генофаг

Легендарный яд ассасинов-отравителей храма Вененум, каждая доза Генофага настроена на определенную жертву и приносит ей ужасную и верную гибель.

Вектор: Рана, Инъекция, Контакт.

Эффект: 1 | Дозу перед применением нужно смешать с частичкой генетического материала жертвы, будь то капля крови, обрезок ногтя, или локон волос, и дать настояться хотя бы 5 минут. Если этот яд воздействует на жертву, чей генетический материал он использует, она умирает в конце своего следующего Хода, а в следующий Ход после смерти ее тело уничтожается, взрываясь, иссушаясь в прах, сгорая, или растекаясь серой жижей. Если назначенная жертва получает дозу Детокса, бросьте 1d10 – на 1-9 он не выводит Генофаг. Против остальных целей Генофаг считается как Best.Q Смертельный Яд.

ОРУЖИЕ НАСЛЕДИЯ

Мистическая связь между бойцом и оружием – более чем просто предрассудок в далеком темном будущем, особенно среди чемпионов Хаоса. сила Богов и Порча, что струится сквозь душу чемпиона, со временем проникает в его любимое оружие, искажая, укрепляя и усиливая его превыше того, чего может добиться обычный механизм. Когда это происходит, оружие становится Оружием Наследия.

Оружие Наследия – чисто игровой термин. Для персонажей в игре слияние собственного духа и духа оружия и искажение самого внешнего вида их любимых орудий смерти по мере того, как Боги одаривают их, воспринимается как часть обычного воинского мистицизма. Многие из этих оружий, вроде Дитя Крови Кхарна Предателя, Жнеца Людей Тифуса Странника, или Лаэранского Клинка Люция Вечного, воспеваются в легендах или пересказываются шепотом в мрачных историях по всей Галактике.

Общие Свойства:

Все Оружие Наследия получает следующие преимущества:

- +½**Inf.b**(окр.▲) к Dmg и Pen оружия.
- Получает свойство Reinforced.
- Теряет свойство Primitive.
- +1 Качество.

Дополнительные Свойства:

При создании или возвышении Оружия Наследия, персонаж выбирает его **Историю** из таблицы Истории, или бросает d10 по этой таблице. ГМ может заставить персонажа перебросить или выбрать другую Историю, если она по его мнению не соответствует легенде, связанной с оружием.

По достижении персонажем Cor 20, 40, 60 и 80, его оружие получает **Мутацию**, часто (но не всегда) визуально изменяясь при этом и обретая новые способности. Персонаж должен выбрать одну из пяти таблиц Характера оружия и бросить по ней, чтобы определить Мутацию. Все дальнейшие Мутации оружия бросаются по той же таблице Характера, перебрасывая уже имеющиеся Мутации.

Возвышение:

Если персонаж не имеет Оружия Наследия, он может возвысить свое любимое оружие или пару оружий, если он сражается двумя оружиями. Если ГМ согласен, что это оружие является его основным и прошло с ним достаточно длинный путь, персонаж должен пройти тест на Inf+0 с модификатором Редкости оружия (игнорируя модификатор Качества).

Этот тест получает штраф –10, если оружие является Тяжелым или обладает любым из следующих свойств: *Blast, Concussive, Felling, Force, Maximal, Melta, Power Field, Spray, Storm или Warp Weapon*.

Космодесантники получают бонус +10 на тесты Возвышения оружия со свойством *Legion.*

Если персонаж уже свершил с этим оружием многие подвиги, достойные легенд, ГМ может дать ему бонус до +30 на этот тест.

Демоническое Оружие не может быть Оружием Наследия.

Если тест успешен, оружие становится Оружием Наследия. Если он неудачен, персонаж не может пытаться Возвышать оружие, пока не поднимет свой Inf.b, или не свершит достаточно значимое деяние, которое по мнению ГМа добавляет к легенде оружия.

Ревность:

Оружие Наследия – это более чем еще один инструмент в арсенале чемпиона и персонаж, который не оказывает своему оружию должного почтения и верности, рискует порвать духовную связь с ним. Если в бою он использовал оружие того же Типа и назначения вместо своего оружия наследия, после боя он должен пройти тест на Возвышение своего оружия и, если проваливает его, оружие перестает быть Оружием Наследия. Он может попытаться Возвысить его снова позже, так же, как если бы провалил обычный тест Возвышения. При повторном Возвышении оружия оно восстанавливает свою предыдущую Историю и Мутации, вместо того, чтобы генерировать их заново, если только не прошло слишком много времени, и его легенда за это время сильно изменилась (по решению ГМа).

Использование оружия того же типа, но разного назначения, не провоцирует Ревность. Так, если персонаж имеет Лазган как оружие наследия, он может без риска Ревности использовать Лазпистолет или Мультилазер (противопехотные оружия, но не винтовки), или Мельтаган с Гранатометом (винтовки, но противотанковая и огневой поддержки).

ИСТОРИЯ:

1d10	Рукопашное	Стрелковое.
1 - Наследие Бойни	После убийства врага этим оружием, персонаж получает +20 на следующую атаку им. Получает штраф –30 на нелетальные Приемы, вроде Оглушить или Обезоружить.	После убийства врага этим оружием персонаж получает +20 на следующую атаку им. Понижает свою Надежность до –2 при стрельбе нелетальными боеприпасами.
2 - Наследие Гнева	+2 Dmg против врагов, на которых у персонажа есть Талант Hatred.	
3 - Наследие Ярости	+10 к атакам этим оружием. Пока персонаж вооружен им, он получает штраф –10 на тесты I и P и может входить в Ярость за свободное действие.	+1 к наибольшей RoF оружия или RoF S/2-, если у него было RoF S/-/-. Пока персонаж вооружен им и видит врагов, он должен бросать W+0, чтобы не атаковать их.
4 - Наследие Предательства	+1d5 Dmg против врагов, что не видят персонажа, или Застануты Врасплох. На нат. 100 на попадание оружие попадает по случайному союзнику в той же рукопашной.	+1d5 Dmg против врагов, что не видят персонажа, или Застануты Врасплох. На нат. 100 на попадание оружие попадает по случайному союзнику в пределах 3 м от цели.
5 - Наследие Боли	Оружие получает свойство Crippling (1) или Shocking, если уже имело его.	
6 - Наследие Излишеств	Персонаж получает +1 Успех на все успешные тесты WS и BS с этим оружием. В дополнение, он выбирает одну Характеристику, кроме WS и BS, и пока он держит оружие в руке может выбрать получить бонус +5 на все тесты по ней, но если он проваливает этот тест, он должен пройти тест на W+0 или получить 1 Порчи.	
7 - Наследие Чумы	Оружие получает свойство Toxic (0). Если оно уже имело это свойство, оно повышает рейтинг свойства Toxic на 1. Если оно заряжено альтернативным ядом, тесты против этого яда получают штраф –10.	
8 - Наследие Крови	+1 Dmg. +10 на попадание по Псайкерам. Пока персонаж вооружен им, он получает +10 на все встречные тесты против психосил, выжигания души, демонических даров и демонической одержимости.	
9 - Наследие Перемен	В начале каждого Хода бросьте 2d5 – до начала следующего Хода оружие получает такой бонус ко всем тестам WS и BS. Если выпал дубль, вместо этого результат одного из кубиков добавляется к урону этого оружия.	
10 - Наследие Завоевания	Успешно выполнив миссию или совершив подвиг, используя только это оружие, персонаж получает +1 Inf.	

ХАРАКТЕРЫ:

ГРОЗНОЕ

1d10	Рукопашное	Стрелковое
	Кровожадное	
1-2	+20 на все тесты с оружием в Ход, когда персонаж совершал Натиск.	+20 на попадание по ближайшей неповрежденной цели.
	Рваное	
3-4	Дает свойство Tearing. Если оно уже имело это свойство, дает вместо этого свойство Proven (½Inf.b (окр.▲))	
	Разбивающее	
5-6	Дает свойство Power Field. Если оно уже имело это свойство, получает +2 Pen.	Дает свойство Razor Sharp. Если оно уже имело это свойство, получает +2 Pen.
	Ошеломляющее	
7	Дает свойство Concussive (½Inf.b (окр.▲)) или +1 к рейтингу этого свойства, если оно равно или выше.	Дает свойство Concussive (1). Если цель Уклонилась, бросьте 1d10+Inf.b – если это пробивает ее Поглощение, она получает попадание без урона с Concussive (0).
	Перебор	
8	Бонус к урону оружия использует полный Inf.b вместо половины. Персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы на (½Inf.b (окр.▲) Ходов увеличить этот бонус до 2×Inf.b	
	Убийца	
9	Персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы до конца боя или сцены дать оружию свойство Felling (Inf.b) или +1 к рейтингу этого свойства, если он выше.	
	Кромсающее	
10	При нанесении Критического Урона персонаж бросает 1d5+1 на Критический Результат. Он может потратить Очко Бесчестия, чтобы бросить вместо этого 1d10–2 (минимум 1).	

ИСКУСНОЕ

1d10	Рукопашное	Стрелковое
	Тихое	
1-2	Тесты на нахождение персонажа, базированные на звуке оружия и криках раненных и убитых им получают штраф –30.	
	Отвлекающее	
3-4	При проведении Финта персонаж может проходить тест на Charm или I вместо WS.	Все остальные персонажи получают бонус +10 на стрельбу по цели, в которую пало это оружие.
	Лучшая Часть Отваги	
5-6	Персонаж может пройти тест на Charm+0 vs P+0 или Inf+0 vs P+0, чтобы Выйти из Боя за полудействие.	Если выстрел этого оружия не убил или обезвредил цель, персонаж может совершить Полудвижение за св. действие.
	Душесвязанное	
7	Персонаж может за свободное действие пройти тест на W+0, чтобы увеличить урон следующего попадания оружия до начала следующего Хода на (½W.b (окр.▲). Если он псайкер, он может вместо этого пройти Психотест через W+0, чтобы увеличить урон на его эPR, но если он вызовет Феномен, оружие Заклинивает сразу после выстрела.	
	Быстрое	
8	Дает свойство Flexible. Если оно уже имело это свойство, Уклонения от него получают штраф –10.	Избегания от этого оружия получают штраф –20.
	Сверхточное	
9	При одиночных выстрелах или рукопашных атаках с Прицеливанием это оружие получает +1 Dmg за каждый четный Успех на попадание.	
	Бесчестное	
10	+1d10 Dmg против врагов, что не видят персонажа, или Застануты Врасплох. Еще +1d10, если они считают персонажа союзником.	

БДИТЕЛЬНОЕ

1d10	Рукопашное	Стрелковое
	Перегруппировка	
1-2	После успешной атаки этим оружием (даже если цель Избежала ее), персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы перебросить свою Инициативу начиная со следующего Раунда.	
	Терпение	
3-4	Если этим оружием атакуют совершающего Натиск противника, используя Задержку, оно всегда действует первым и получает +30 на попадание.	Оружие всегда стреляет первым в Карауле и получает бонус +30 на выстрелы в Карауле.
	Неприкасаемый	
5-6	В Защитной Стойке, персонаж может перебрасывать тесты Избегания.	Находясь в Укрытии, персонаж может перебрасывать тесты Избегания.
	Маятник	
7	Если персонаж атаковал этим оружием в свой Ход, один раз до начала следующего Хода он может получить бонус к тесту Избегания, равный модификатору к последней атаке этим оружием.	
	Защитник	
8	Оружие может перебросить один проваленный тест Парирования в Раунд. Если его Баланс ниже 0, он поднимается до 0.	Цель, по которой стреляли из этого оружия, до начала его следующего Хода получает штраф –30 на атаки по персонажу.
	Щит Ненависти	
9	В свой Ход персонаж может потратить Реакцию, чтобы дать руке, держащей это оружие (или обоим, если оно двуручное) и торсу бонус к AP +½Inf.b (окр.▲).	
10	**Смертельная Ловушка**	
	Один раз за бой или сцену, попадая по противнику вне своего Хода, (после Избеганий, но до броска на урон и щиты) персонаж может увеличить бонус к урону с ½Inf.b до 2×Inf.b.	

РАЗНОСТОРОННЕЕ

1d10	Рукопашное	Стрелковое
	Инстинктивное	
1-2	Персонаж может доставать и складывать это оружие за свободное действие, независимо от разгрузки, и оно не может быть вырвано или выбито у него из рук. Он получает +2 к Инициативе, когда носит его.	
	Единство	
3-4	Все тесты на WS и BS с этим оружием получают бонус +5. Оно не может получать суммарный штраф на тесты более –10 от внешних факторов.	
	Неприступное	
5-6	Один раз в Раунд персонаж может перебросить тест на Избегание, игнорируя негативные модификаторы от этого оружия. Если его Баланс ниже 0, он поднимается до 0.	
	Скорая Кончина	
7	Первое успешное попадание этого оружия в бой наносит +3 Dmg. Попадания, блокированные силовыми щитами, считаются как промахи.	
	Адаптивное	
8	+1 Dmg, когда противник имеет численный перевес в рукопашной, когда перевес 2к1 – еще и +10 на тесты WS, когда 3к1 – враги получают штраф –10 на рукопашные атаки по персонажу.	+10 на попадание и +1 Успех при попадании, когда враги превосходят персонажа и его союзников числом.
	Без Предупреждения	
9	Дает +½Inf.b (окр.▲) к Инициативе, даже если оружие сложено. В первый Раунд боя оружие может атаковать врагов, чья Инициатива вдвое ниже или меньше, как если бы они Застанутые Врасплох.	
	Оппортунист	
10	Оружие бросает на Критический Урон два раза и выбирает больший результат. Если после Поглощения попадание с Критическим Уроном не нанесло никакого реального урона, оно наносит 1d10–2 (минимум 1) непоглощаемого урона вместо 1 как обычно.	

БЕСПОЩАДНОЕ

1d10	Рукопашное	Стрелковое
	Ужасающее	
1-2	После убийства противника персонаж получает рейтинг Страха 1 на 1 Раунд, или повышает свой текущий на 1. Не складывается.	
	Злорадство	
3-4	Когда противник тратит Бесчестье или сжигает Очко Судьбы, чтобы избежать смерти, персонаж восстанавливает одно Очко Бесчестия.	
	Жнец	
5-6	После получения непоглощенного урона от этого оружия цель должна пройти тест на Т–2×Inf.b, или получить Кровотечение	
	Резня	
7	Дает свойство Devastating (½Inf.b (окр.▲)) или +1 к рейтингу этого свойства, если оно равно или выше.	
	Каратель	
8	За каждое успешное попадание по противнику оружие получает накапливающийся бонус +3 на попадание по нему до конца боя. Атаки, наносящие множественные попадания, считаются как одно.	
	Злобное	
9	Дает свойство Crippling (½Inf.b (окр.▲)) или +1 к рейтингу этого свойства, если оно равно или выше.	
	Мучитель	
10	Броски в 1 на кубиках урона оружия вызывают Критический Урон.	

Нестандартные Мутации:

Для 3-й и 4-й мутаций оружия игрок и ГМ вместе могут создать уникальные нестандартные мутации вместо броска по таблице, руководствуясь примерами ранее и старясь держаться темы Характера оружия.

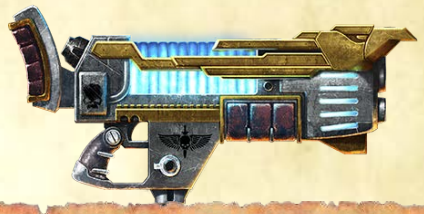
Владение и Наследование:

Все свойства Оружий Наследия работают только когда им пользуется его владелец, чью легенду оно разделяет. В руках любого другого пользователя оно работает как обычное оружие. В редких случаях Оружие Наследия может быть передано по наследству кровному (или генному в случае десантников) наследнику, или при смерти предыдущего носителя привязаться к его убийце, который лелеет свой боевой трофей не меньше, чем его изначальный хозяин. Унаследованное оружие сохраняет Историю и Мутации даже если Cor текущего владельца недостаточна для них, но использует Inf.b текущего владельца. Легенда такого оружия простирается через несколько жизней и оно всегда имеет максимальный бонус +30 на тесты Ревности и Возвышения.

Комбинированное Оружие:

Некоторое оружие имеет одновременно рукопашные и стрелковые профили, вроде винтовки с модификацией Штык, или глефы с модификацией Древкопушка, а стрелковое оружие также может иметь дополнительные профили стрельбы, вроде подствольников. Если это оружие становится Оружием Наследия, его владелец должен выбрать, распространять ли его свойства на альтернативный профиль. Независимо от этого, оружие получает свойство Reinforced даже на альтернативном профиле. Если альтернативный профиль получает преимущества Наследия, этот профиль получает преимущества всех Общих Свойств, но не Истории и Мутаций оружия, но также вызывает соответствующую Ревность. Например, болтер с комби-огнеметом будет вызывать Ревность как от другой противопехотной винтовки, так и от другого огнемета.

Если персонаж полагается на альтернативный профиль оружия больше, чем на основной, он может выбрать вместо этого дать альтернативному профилю полные бонусы Истории и Мутаций вместо основного.



Легендарное Оружие:

Некоторое Оружие Наследия впитывает в себя легенды десятков жизней, или быть может связано с эпохальными событиями и легендарными героями. Такое оружие уже не просто отражение чьей-то души и его сила частично черпается из коллективного сознания Человечества (или, быть может, какой-то расы Ксеносов), отраженного в Варпе.

Легендарное Оружие является Оружием Наследия, хранящим Легенду и полный набор мутаций другой истории. 3-я и 4-я мутации Легендарного оружия почти всегда нестандартны и могут быть куда мощнее обычных. Даже несвязанное ни с чьей душой, такое оружие сохраняет свойство Reinforced, бонус +1 к Качеству и все Дополнительные Свойства.

Связывание с Легендарным оружием работает как обычное Возвышение, но вместо обычных модификаторов к тесту Inf оно требует теста на Inf+30– ½ Inf (окр.▲) самого могучего из предыдущих владельцев этого оружия на зените его славы.

Легендарное оружие нельзя добыть Реквизицией – только в кладе или чаще из холодных мертвых рук другого могучего чемпиона.

ДЕМОНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Демоническое Оружие – могучий артефакт Хаоса, заключающий сущность демона в оружии, придавая тому невероятную разрушительную мощь и пугающие противоестественные способности. Сам факт владения таким оружием – символ огромного престижа среди слуг Губительных Сил, истинный знак благосклонности Богов, и владелец скоро заметит, что к нему стекаются новые подчинённые. Но эта сила не даётся легко: связанного демона не заботят смертные слабости и ограничения и он будет бунтовать, если его носитель не будет использовать его для бойни, или для выполнения того, что, по мнению демонов, является личными целями. Если владелец не сможет контролировать своё оружие, оно предаст его и подчинит своей воле, или приведет его к верной гибели.

Общие Свойства:

Все Демоническое Оружие получает следующие преимущества:

- +**W.b** демона к Dmg и Pen оружия.
- Получает свойство Reinforced.
- Теряет свойства Primitive и Sanctified.
- Урон от этого оружия игнорирует бонус к T.b от Трейта Daemonic.
- Не тратит стандартные боеприпасы на стрельбу (фраг выстрелы или ракеты для пусковых установок).
- Игнорирует эффекты Haywire.

Дополнительные Свойства:

При создании Демонического оружия, оно получает количество **Демонических Свойств**, равное W.b демона – Связывание (минимум 1).

Персонаж должен выбрать две из пяти таблиц Демонических Свойств оружия и бросить по ним, выбирая любую для каждого из бросков, чтобы определить Мутацию. Одна из этих таблиц всегда Неделимый, а другая посвящена одному из Богов. Если заключенный в оружии демон служит этому богу, он обязан выбрать таблицу этого бога и бросать хотя бы одно свойство по ней. Оружие не может иметь одно свойство несколько раз, позволяя перебрасывать повторы. При генерации демонических свойств создатель оружия может добавить или отнять до **Inf** демона к одному из бросков по таблице (после бросков), подстраивая результат под свое желание и получая шанс заполучить более мощные свойства.

Связывание:

Связывание отображает ритуальные вязи, рунические цепи, заговоренные ленты выделанной кожи, и прочие средства сдерживания непокорного демона и подчинения его воле владельца. Заключенный внутри оружия демон получает штраф –5 на все встречные тесты против владельца оружия, кроме тестов социального взаимодействия.

Подчинение:

Взяв в руки Непокорное Демоническое Оружие, персонаж может пройти тест Демонического Владычества против демона внутри, чтобы покорить его своей воле. В случае Успеха, оружие подчиняется ему на W персонажа дней, а в случае неудачи оно на этот же срок остается Непокорным. Если Демоническое Владычество набрало больше Успехов, чем 2×Inf.b демона, он перманентно Подчинен.

Если персонаж получает урон в W, опускающий ее до половины или ниже, или теряет сознание, держа демоническое оружие в руке, демон чувствует это как слабость, позволяющую вырваться из-под контроля, и может досрочно вызвать еще один тест Демонического Владычества, даже если он был перманентно подчинен.

Демоническое оружие, полученное в Дар от Богов, содержит демонов, присланных служить верному чемпиону, и они добровольно проваливают все тесты на Демоническое Владычество против их назначенного повелителя, если только он не теряет Покровительство их Бога.

Разум в Сосуде:

Заключенный в оружии демон является мыслящим разумным существом с собственными целями и способен телепатически общаться с владельцем оружия, даже если он сложен в ножны или на разгрузку. Если W.b демона ниже Связывания оружия, его мысли отсечены от мыслей хозяина мощными заговорами и он не может общаться с ним. Низшие демоны зачастую имеют простые разумы с ограниченными личностями и простыми потребностями, соответствующими их природе, а демонические звери в большинстве случаев почти лишены разума и общаются несвязными потоками эмоций вместо сформированных концептов, но Герольды и Высшие Демоны, если их удается заключить в оружие и сдержать в нем, показывают себя как полноценные личности с многогранными стремлениями и чертами. Некоторые демоны, разъяренные своим пленением в оружии, осыпают владельца угрозами и проклятьями, в то время как другие дают ему советы, чтобы направить на путь, выгодный им. Если персонаж Подчинил демона в своем оружии, он может в любой момент усилием воли заставить его умолкнуть.

Непокорное Оружие:

Демоническое оружие вполне можно использовать и не подчиняя демона в нем, но это сопряжено с куда большей опасностью. Когда персонаж держит Непокорное Демоническое Оружие в руках, демон внутри может пытаться пробиться сквозь свою тюрьму и повлиять на своего носителя. Раз в <20 + Связывание – W.b демона> часов демон может попытаться провести одно из следующих действий:

- Демон может попытаться взять контроль над телом владельца, совершив Атаку Одержимостью по правилу Трейта Possession. Персонаж не может самостоятельно выпустить оружие из рук, пока расширенный тест Атаки Одержимостью не будет разрешен. Для поддержания одержимости не обязательно держать оружие в руках, но если оно отдаляется от одержимого им тела более чем на W.b демона метров, одержимость прерывается.
- Демон может пройти тест против владельца на W+0 vs W+0. В случае Успеха, он на Успехи минут может говорить его устами. В течении этого периода персонаж не может самостоятельно выпустить оружие из рук.
- При атаке демоническим оружием, демон может пройти тест против владельца на W+0 vs W+0. В случае Успеха он может поменять цель атаки на другую доступную.
- При проведении владельцем любого теста, демон может пройти тест против владельца на W+0, и отнять Успехи от Успехов на тесте Владельца, превращая успешный тест в неудачу, если это понижает результат до 0 или ниже.

1d100	НЕДЕЛИМЫЙ
	Хлад Пустоты
01-20	Когда это оружие наносит непоглощенный урон, оно также наносит 1d10 урона в Т.
	Злорадство
21-40	Дает свойство Tearing. Если оно уже имело это свойство, дает вместо этого свойство Razor Sharp. Если оно уже имело и его, дает вместо этого свойство Proven (3)
	Пронзатель
41-60	Когда это оружие наносит Критический Урон, оно получает +W.b демона к Dmg.
	Рана
61-80	Дает свойство Crippling (W.b демона).
	Лезвие Души
81-100	Позволяет за свободное действие давать или отнимать этому оружию свойство Warp Weapon
	Неуязвимость
101-120	Пока оружие держат в руках, дает Чародейский Сквозной Щит 1-(W демона)/10. Перегрузка: вызывает Феномен.
	Вопль
121-140	Пока оружие держат в руках, дает рейтинг Страха 1, или повышает свой текущий на 1.
	Проклятье
141+	Дает +1d10 Dmg и свойство Felling (4)

ДЕМОНИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА:

1d100	СЛААНЕШ
01-20	**Отрава** Дает свойство Toxic (W.b демона).
21-40	**Плеть** **Рукопашное:** Дает свойство Flexible, повышает макс.Rng до 9, позволяет атаковать с расстояния до W.b демона м. **Стрелковое:** Дает свойство Gyro-Stabilized, позволяет стрелять в рукопашной как пистолет; +20 в рукопашной для пистолета.
41-60	**Визг** Дает свойство Concussive(2).
61-80	**Стремительность** Пока оружие держат в руках, дает Трейт Unnatural A (½W.b демона (окр.▲)).
81-100	**Снотворный Мукус** Пока оружие держат в руках, все персонажи без Покровительства Слаанеш в радиусе W.b демона м. получают штраф –20 на все тесты A и P. Считается как яд.
101-120	**Блеск** Тесты Избегания от этого оружия получают штраф –10.
121-140	**Чарующая Аура** **Рукопашное:** Позволяет делать Финт свободным действием. **Стрелковое:** Позволяет после Вольта свободным действием сделать выстрел с расстояния В Упор в цель, из чьей рукопашной персонаж вышел.
141+	**Сладкоуст** Пока оружие держат в руках, дает Трейт Unnatural F (½W.b демона (окр.▲)) и позволяет перебрасывать тесты на социальные взаимодействия.

1d100	КХОРН
01-20	**Кровожадность** Когда персонаж берет это оружие в руки, он должен пройти тест на W+0, или немедленно впасть в Ярость (он может выбрать провалить этот тест). Позволяет входить в Ярость несколько раз за бой.
21-40	**Жажда** Когда это оружие наносит непоглощенный урон, оно также наносит 1 Усталости.
41-60	**Ищейка** Пока оружие держат в руках, дает Трейт Unnatural Senses (W.b демона). Персонаж видит на земле кровавые следы тех, кто был ранен этим оружием не более 8 дней назад и выжил.
61-80	**Нуль** Дает свойство Sanctified. Тесты на манифестацию психосил, что задевают обладателя оружия, получают штраф –20.
81-100	**Буйство** Когда персонаж совершает Натиск, он может вместо атаки нанести по одному попаданию этим оружием по всем персонажам в радиусе 1 м (в т.ч. союзникам).
101-120	**Злоба** Дает свойства Felling (2) и Tainted.
121-140	**Жатва Черепов** Прицельные атаки этим оружием в голову (но не в глаза) получают бонус +40 и не считаются Ментальными.
141+	**Питаемый Бойней** Когда это оружие убивает живое существо, владелец немедленно восстанавливает 1d10 Ран или 1d5 Усталости.

1d100	НУРГЛ
01-20	**Желчная Закалка** Когда это оружие наносит непоглощенный урон, цель теряет одно полудействие в свой следующий Ход или Задержанное действие, или немедленно выходит из Караула по выбору атакующего. Считается как яд.
21-40	**Ослабление** Когда это оружие наносит непоглощенный урон, оно также наносит 1d10 урона в S. Считается как болезнь.
41-60	**Дегенерация** Когда это оружие наносит непоглощенный урон, оно также наносит 1d10 урона в A. Считается как болезнь.
61-80	**Воплощение Распада** Пока оружие держат в руках, все персонажи без Покровительства Нургла в радиусе W.b демона м. получают штраф –20 на все тесты T и –1 к T.b. Считается как яд. Мелкие животные и растения умирают, проводя 2 Хода в этой ауре.
81-100	**Разносчик Чумы** Дает свойство Toxic (3). Цель, что получила урон от яда, также получает 2d10 урона в T (от болезни) и становится зараженной на 7 Раундов. Любой персонаж без Покровительства Нургла, что коснется кожи или телесных жидкостей зараженного, должен пройти тест на T+0, или получит такой же урон в T и тоже станет зараженным.
101-120	**Поток Порчи** Позволяет использовать оружие для альтернативной атаки с профилем: Винтовка, Rng 30м., RoF S/-/-, 2d10 I Dmg, Pen 0, Felling (2), Recharge, Spray, Toxic (3), Warp Weapon.
121-140	**Губительный Смрад** Пока оружие держат в руках, все персонажи без Покровительства Нургла в радиусе W.b демона м. получают штраф –10 на все тесты WS, BS, A, I и P, если они вдыхают воздух. Противогазы и респираторы бесполезны против этого.
141+	**Герольд Разложения** Дает свойства Felling (1) и Toxic (1). Пока оружие держат в руках, все попадания оружием, наносящим X и R Dmg по персонажам без Покровительства Нургла в радиусе W.b демона м. получают свойства Felling (1) и Toxic (1).

1d100	ТЗИНЧ
01-20	**Мутаген** Когда это оружие наносит непоглощенный урон, цель должна пройти тест на T–10, или получить случайную мутацию. Мелкие персонажи по решению ГМа сразу умирают.
21-40	**Заклятье** Демон знает одну психосилу по выбору персонажа и может манифестировать ее в Обычном режиме с PR W.b, получая штраф –10 за каждые 100 xp стоимости силы поверх первых.
41-60	**Пожиратель Разума** Урон этого оружия игнорирует Поглощение и вместо Ран наносит свой урон в I и W, распределяя его поровну меж ними.
61-80	**Пламя Варпа** Дает свойства Flame и Proven (3). Тесты на тушение Горения от него получают штраф –30.
81-100	**Фантазм** Владелец может за свободное действие сделать оружие невидимым для других, выглядящим как обычное оружие без следов одержимости или как совсем другое оружие. Тесты на Избегания и Финты против него получают штраф –5.
101-120	**Живая Магия** Пока оружие держат в руках, владелец получает 2×W.b демона ко всем психотестам и тестам пси-чутья. Если демон в оружии Подчинен, владелец может до конца боя или сцены прекратить Подчинение, чтобы отменить один Варп Прорыв.
121-140	**Колдовская Сила** Когда это оружие наносит непоглощенный урон, цель, обладающая душой, должна пройти тест W+0 vs W+0 против владельца, или получить 1d10 непоглощаемого E Dmg в ту же часть тела за каждый нечетный Провал (1, 3 ,5 ,7 и т.д.). Считается как Выжигание Души.
141+	**Судьбоплет** Владелец оружия получает +2 к максимуму Очков Бесчестия, всегда считается имеющим Cor 60+ в расчете Очков Бесчестия и не получает штрафов от Покровительства на использование Очков Бесчестия. Если демон в оружии Подчинен, владелец может до конца боя или сцены прекратить Подчинение, чтобы восстановить 1d5+1 Очков Бесчестия

СОЗДАНИЕ ДЕМОНИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ:

Использование Демонического Оружия – сравнительно простая задача, требующая только существенной воли для контроля демона. Создание же этого оружия далеко от простого, требуя существенной подготовки, вложений, и включающее существенные риски.

Для тех, кто создает Демоническое Оружие, это вершина мастерства, требующая как экстраординарных навыков в кузнечном деле и искусстве оружейника, так и легендарных познаний во множестве тайных и запретных дисциплин.

СОСУД:

Теоретически демона можно заключить в любое оружие, но на деле использование как сосуд неподготовленного оружия – верный рецепт катастрофы, ведь только сосуды с сильной симпатической связью с демоном, или обладающие мощным символическим весом сами по себе, могут сдержать в себе дух Нарожденного.

Оскверненная Легенда:

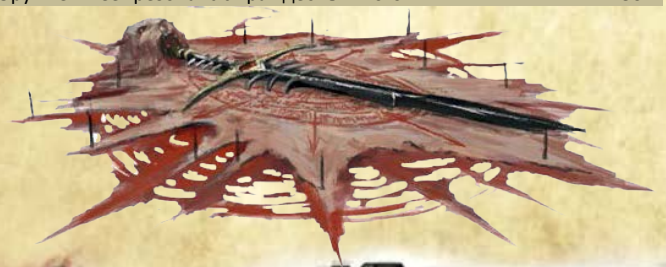
Оружие Наследия, держащее в себе отпечаток души своего владельца, или имперское Священное Оружие, несущее эхо святости и коллективной веры имперских масс – уже сами по себе мощные сосуды, способные вмещать мощных духов.

Оружие, что пролило реки крови, наследная реликвия великой династии, или орудие, которым убили великого чемпиона – примеры оружия, заполучившего мощный симпатический резонанс методом, отличным от Оружия Наследия. Поиск такого оружия может потребовать месяцев и лет на погони за легендами и слухами.

Найдя это оружие, его нужно также исследовать, чтобы грамотно вплести его резонанс в ритуал. Исследование оружия занимает целую смену и требует теста на Пси-Чутье. На 1+ Успех оно показывает наличие резонанса, на 2+ Успеха – силу резонанса, на 3+ – резонанс с определенным Богом или видом демонов.

Мощность резонанса оружия определяет бонус (или штраф) к ритуалу, что оно будет иметь. Учтите, что бонусы одинаковой природы (например, бонусы от оборванных жизней) не складываются, и используется только наибольший из них, в то время как бонусы разной природы (например, Оружие Наследия и резонанс с Богом) складываются.

Легенда	Mod
Священное Оружие, оскверняемое в процессе ритуала	*+30*
Оружие Наследия дружественного чемпиона	*+30*
Оружие оборвало сотни тысяч жизней	*+30*
Оружие убило легендарного героя или чемпиона (Inf 100+)	*+30*
Оружие имеет резонанс с дружественным Богом	*+20*
Оружие Наследия нейтрального чемпиона	*+20*
Оружие оборвало десятки тысяч жизней	*+20*
Оружие убило великого героя или чемпиона (Inf 70-99)	*+20*
Оружие передавалось в наследие великой династией	*+20*
Оружие Наследия враждебного чемпиона	*+10*
Оружие оборвало тысячи жизней	*+10*
Оружие убило восходящего героя или чемпиона (Inf 45-69)	*+10*
Оружие передавалось в наследие династией	*+10*
Оружие оборвало меньше тысячи жизней	*–10*
Оружие оборвало меньше сотни жизней	*–20*
Оружие ни разу не проливало кровь	*–30*
Оружие имеет резонанс с враждебным Богом	*–30*



Выкованное Для Цели:

Вместо того, чтобы искать подходящий сосуд, его можно создать с нуля, включив в его структуру и механизмы символику и заговоры, резонирующие с вселяемым демоном.

Создание такого оружия проводится по общим правилам крафта, но делает все тесты комбинированными с Forbidden Lore (Daemons) –10 или Forbidden Lore (Heresy) –20 или Forbidden Lore (Warp) –20, а тесты на основные Навыки крафта получают дополнительно штраф –10.

Персонаж может выбрать наложить на все тесты крафта еще штраф от –5 до –30, чтобы получить бонус к резонансу конечного оружия от +5 до +30 соотвественно за счет более детальной иконографии и продвинутых колдовских вязей.

Мощность резонанса оружия определяет бонус (или штраф) к ритуалу, что оно будет иметь. Все эти бонусы складываются.

Дизайн	Mod
Истинное Имя демона выгравировано на оружии	*+20*
Оружие выковано из обломков другого демонического оружия	*+20*
Дизайн оружия посвящен дружественному Богу	*+10*
Оружие Высшего Качества	*+10*
Оружие включает останки чемпионов дружественного Бога	*+10*
Оружие Хорошего Качества	*+0*
Оружие Обычного Качества	*–10*
Оружие включает останки чемпионов враждебного Бога	*–10*
Оружие Низкого Качества	*–20*
Дизайн оружия посвящен враждебному Богу	*–20*
Дизайн оружия посвящен Императору	*–30*

Дополнительные Модификаторы:

Независимо от того, обрело это оружие резонанс для сдерживания демона через легендарную историю или было выковано, чтобы стать идеальным сосудом, все сосуды получают универсальные модификаторы к своему резонансу.

Особенность	Mod
Рукопашное Оружие	*+10*
Примитивное Оружие	*+10*
Вселяемый демон был изгнан этим оружием хотя бы раз	*+10*
Высокотехнологичное оружие (Силовое, Плазма, Мельта)	*–10*
Экзотическое оружие Механикум	*–10*
Экзотическое оружие	*–20*
Ксено-оружие	*–30*

ДЕМОН:

Вторым необходимым элементом оружия является сам вселяемый в него демон. Перед проведением ритуала демона нужно призвать, подчинить Демоническим Владычеством и стабилизировать, заключив в ритуальный круг или другую ловушку. Демоны в большинстве своем презирают саму идею заключения в демоническое оружие, где их возможность причинять боль и смерть ограничена желаниями хозяина оружия и, если призванный демон каким-то образом узнает, что его призвали для заключения в оружие, он получает бонус +20 на встречные тесты против Владычества. Если он успешно противостоит порабощению, такой демон почти наверняка нападет на тех, кто вздумал заключить его в темницу стали, или быть может попытается сбежать. Даже низшие демоны имеют хорошую память на тех, кто вздумал обратить их в рабов оружия, и дурная слава кузнецов, сделавших несколько Демонических Оружий, быстро расходится среди Нерожденных, почти гарантируя, что каждый призванный демон будет знать о риске заключения. Как всегда, у каждого правила есть свои исключения и вполне возможно, что призванный демон будет по какой-то причине желать заключения.

Ритуал Создания Демонического Оружия:

Этот ритуал связывает демона с оружием, навеки приковывая дух Нерожденного к инструменту смерти и наделяя тот силой Варпа.

Требования: Подготовленный сосуд и демон, Forbidden Lore (Daemons) +20 или Forbidden Lore (Heresy) +30 или Forbidden Lore (Warp) +30.

Ассистенты: 0-4 | Forbidden Lore (Daemons) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +10 или Forbidden Lore (Warp) +10.

Ритуал: Сосуд должным образом освящается и вносится в круг к демону, или ложится на устройство, сдерживающее его, а вокруг него рисуется еще один круг, символизирующий слияние орудия и духа. Кроме ассистентов, восемь жертв учувствуют в ритуале, прикованные цепями к восьми спицам внешнего круга и распевающие ритуальные строки в течении 8 часов, после чего их ритуально умерщвляют (гипноз или контроль разума используется, если жертвы не добровольные и отказываются сотрудничать). В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I или W) –60** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –70** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –70** со следующими модификаторами:

- **+20** если Ритуалисту известно Истинное Имя демона.
- **+10** если демон желает заключения в оружии.
- **–½Inf** демона (окр.▲).
- Модификатор **резонанса** сосуда.
- **Еще +10** за каждого ассистента, которого в конце ритуала принесли в жертву вместе с обычными жертвами.

Результат: Демон вселяется в оружие, создавая новое демоническое оружие. Контроль за генерацией свойств оружия получает главный Ритуалист. Он может установить ***Связывание*** оружия до значения не больше Успехов на ритуале.

Цена: Главный Ритуалист и все ассистенты получают 2d10 урона во все Характеристики. Высвобожденная ритуалом энергия вызывает Феномен – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска). Все участники, имеющие меньше Cor 75, получают +1d5+1 Порчи до максимума в 75.

Цена Ошибки: Демон вырывается из-под контроля, уничтожая Сосуд и вырываясь из сдерживающего средства. Он впитывает энергии неудавшегося ритуала и получает +5 ко всем Характеристикам и +2 Раны за каждый Провал на Провалы Часов, и на этот период автоматически проходит тесты Нестабильности. Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Бесчестие Демонов

Обычно показатель Inf демонов не играет особой роли, но для создания демонического оружия он крайне важен. В этой таблице приведены примеры и формулы для генерации их Бесчестия.

Демоны	Формула	Inf
Фантомы, Призраки, Мелкие демоны (Нурглинги, Серные Ужасы)	*0*	*0*
Фурии и прочие низшие демоны без патрона, Демонические твари (Химеры, Психнойены)	*2d5+1*	*3-11*
Низшие демонические звери (Скакуны, Трутни, Гончие Плоти, Крикуны)	*2d10+2*	*4-22*
Низшие демоны Богов (Демонетки, Чумоносы, Кровопускатели, Ужасы)	*3d10+5*	*8-35*
Высшие демонические звери (Изверги, Твари Нургла, Джаггернауты, Огневики)	*4d10+5*	*9-45*
Демонические Герольды	*6d10+35*	*41-95*
Высшие Демоны	*7d10+35*	*42-105*
Демонпринцы	*11d10*	*11-110*

Освобождение из Заточения:

Конечной целью большинства заключенных в оружии демонов является побег из этой темницы. Это может произойти несколькими возможными путями:

Оружие может быть просто уничтожено, высвободив демона. В обычных условиях демоническое оружие почти неуничтожимо, но именно что «почти». В Галактике хватает могучих колдунов и ужасного оружия, что могут при достаточном везении развоплотить даже самое качественное демоническое оружие. Даже конвенциальные средства могут это сделать – оружие, сброшенное в эпицентр ядерного взрыва, или упавшее в атмосферу звезды, скорее всего не переживает это.

Если демон успешно провел Одержимость владельца оружия, он может через Связывание дней (минимум 1) пройти тест на W–10×Связывание vs W+0 владельца оружия. В случае провала, демон может попытаться еще раз через Связывание дней. В случае Успеха, он может перманентно вселиться напрямую во владельца, манифестироваться возле него в Истиной Форме, или покинуть Материум и вернуться в Варп.

Он также может попытаться вырваться из оружия, когда владелец умирает, держа демоническое оружие в руке. Для этого он должен пройти тест на W–10×Связывание. В случае Успеха он может манифестироваться возле него в Истиной Форме, или покинуть Материум и вернуться в Варп.

Владелец оружия может решить отпустить демона из оружия. Для этого он должен пройти тест на W–10×Связывание. Если демон по какой-то причине не желает покидать оружие, он может делать встречный бросок на W+0. В случае Успеха демон может манифестируется возле него в Истиной Форме, или покинуть Материум и вернуться в Варп.

Во всех случаях побега демона из оружия бросьте d10. На 1-6 оружие уничтожено, оставляя только искореженные куски. На 7-10 оружие становится Руническим Оружием.

РУНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ:

Руническое оружие некогда было вместилищем демона и содержит эхо его силы и испорченности. Оно теряет все общие и дополнительные свойства, что оно имело как Демоническое оружие и взамен получает следующие:

- Получает свойства Tainted и Reinforced.
- Теряет свойство Primitive.
- Урон от этого оружия игнорирует бонус к T.b от Трейта Daemonic.
- Если оно было Оружием Наследия или Священным Оружием до вселения демона, оно не восстанавливает эти свойства, но сохраняет соответствующий Резонанс.

V. ПСАЙКАНА
МЕХАНИКА

Психотест:

При манифестации психосилы псайкер выбирает **Режим**, в котором он ее использует, один (и только один) из доступных ему **Путей Силы**, или ни одного, и проходит назначенный в профиле силы **Психотест** с бонусом **+5×эPR**. Если эта психосила успешна, но вызвала Феномен, он должен бросить 1d100 по таблице Психических Феноменов (с возможными модификаторами) ***до*** применения эффектов силы.

Пси-Рейтинг:

Пси-Рейтинг является важной характеристикой для использования психосил и для удобства он разбит на три разновидности:

Базовый Пси-Рейтинг (бPR): Равен уровню прокачки Таланта Psy Rating.

Текущий Пси-Рейтинг (тPR): Равен уровню прокачки Таланта Psy Rating –1 за каждую поддерживаемую им психосилу. Персонаж не может манифестировать новые психосилы, если его тPR опускается до 0.

Эффективный Пси-Рейтинг (эPR): Уровень пси-рейтинга психосилы после всех модификаторов. Если описание психосилы (кроме требований) упоминает PR, то это эPR. При манифестации психосилы, псайкер может уменьшить ее эPR на любое значение до минимума в 1, независимо для всех аспектов психосилы, что используют PR. Например, при манифестации стрелковой психосилы с эPR 5 псайкер может использовать PR 5 для психотеста, PR 4 для расчета дальности силы и PR 1 для расчета ее урона.

Природа Дара:

Природа дара псайкера влияет на опасность его использования, объем дополнительной силы, что он может черпать из Варпа в Усиленном режиме, и цену этой силы:

Связанный: При вызове Феномена в Обычном режиме не дает штрафов к броску Феноменов. В Усиленном режиме дает **+3** к **эPR**, ценой **+10** к броску Феноменов. Связанные псайкеры контролируют свой дар жесткой дисциплиной и ритуалом. Эта категория включает колдунов и библиариев Космодесанта, санкционированных псайкеров Империума, Астропатов, и таинственных псайкеров Эльдар.

Несвязанный: При вызове Феномена в Обычном режиме дает **+10** к броску Феноменов. В Усиленном режиме дает от **+1** до **+5** к **эPR**, ценой **+5** к броску Феноменов за каждый бонусный пункт PR (т.е. от **+5** до **+25**). Несвязанные псайкеры позволяют своим силам дико проноситься сквозь их сознания и души, полагаясь на инстинктивное понимание своих даров. Эта категория включает большинство псайкеров Хаоса, псайкеров-ренегатов Империума, скрывающихся от ищеек Схоластика Псайкана, и большинство псайкеров ксеносов.

Демонический: При вызове Феномена в Обычном режиме дает **+10** к броску Феноменов. В Усиленном режиме дает от **+1** до **+4** к **эPR**, ценой **+10** к броску Феноменов за каждый бонусный пункт PR (т.е. от **+10** до **+40**). Независимо от режима, демонический псайкер игнорирует негативные эффекты собственных Феноменов, но не Прорывов. Демонические псайкеры используют энергии Варпа так же естественно, как ходят или дышат (если они вообще дышат), ведь это часть самой их природы. Эта категория включает демонов, одержимых, демонхостов, и порченных псайкеров, настолько глубоко погрязших в скверне Хаоса, что их души становится трудно отличить от духов демонов.

Проявления Силы

Пропускание энергий Варпа всегда сопровождается слабыми феноменами вокруг псайкера, по которым опытный охотник на ведьм может вычислить ведьму. Вокруг телекинетика могут вихриться крохотные гравитационнные аномалии, заметные лишь по странному движению взвешенной в воздухе пыли, телепат может изучать слабые отголоски чужих мыслей, большинство сочтут просто частью фонового шума, не осознавая, что он приходит им в сознание, минуя уши, провидца сопровождает странная аура неопределенности, которую легко списать на его необычное поведение, биомант изменяет растения и мелких животных вокруг себя, будь то привлекая их, отпугивая, или как-то изменяя, а пиромант слабо меняет температуру вокруг себя и отражающие поверхности вокруг него отсвечивают несуществующее пламя. Психосилы колдовства и редких дисциплин имеют свои специфические проявления. Персонаж с Forbidden Lore (Psykers) хотя бы на +0 может пройти тест Awareness(P)–10, чтобы распознать манифестацию или поддержание силы, но при успехе он узнает только сам факт психической активности и дисциплину. Когда псайкер манифестирует силу в Усиленном режиме или вызывает Феномен, проявление очевидно для всех, явно выдавая ведьму.

Режим:

Психосилы могут манифестироваться в трех режимах, что влияют на расчет **эPR** и шанс Феноменов:

Безопасный: ***эPR = ½mPR*** (окр.▲). Не вызывает Феномены.

Обычный: **эPR = тPR.** Любой дубль на *успешном* психотесте, а также натуральный результат в *99* вызывает Феномен с модификатором, в зависимости от Природы Дара.

Усиленный: **эPR = тPR + Бонус**, зависящий от Природы Дара. Гарантировано вызывает Феномен, даже если психотест был неудачным, с модификатором, в зависимости от Природы Дара.

Поддерживание:

Некоторые силы можно поддерживать, чтобы они действовали продолжительное время. Поддерживание психосилы стоит псайкеру **–1 тPR** за каждую и, в случае некоторых сил, также полудействия или полного действия на каждый Ход поддерживания. Эти действия не складываются и, если персонаж поддерживает множественные психосилы, он тратит на поддержание столько, сколько требует самая «требовательная» из них. Пока псайкер поддерживает хотя бы одну психосилу, он получает **+10** на все Феномены. Он может выбрать прекратить поддерживание психосилы в любой момент, даже вне своего Хода. Если псайкер временно теряет Трейт **Psyker**, его **тPR** опускается ниже **0**, он теряет сознание, или засыпает, все поддерживаемые им психосилы тут же развеиваются.

Если не сказано обратного, эффект прекращается, если цель покидает дальность психосилы. Некоторые психосилы имеют две дальности, вторая из которых – дальность поддержания, отмеченная как *(П)*.

Если не сказано обратного, эффекты одноименных поддерживаемых психосил на одной цели не складываются.

Типы Психосил:

Все психосилы имеют тип действия Ментальное. Многие также имеют дополнительные типы, унифицирующие многие механики:

Аура – Накладывает эффект на все цели в радиусе. Если психосила поддерживаемая, цели получают эффект, пока находятся в радиусе ауры.

Вливание – Накладывает эффект на самого псайкера.

Длительное (X) – Накладывает эффект на цель в течении X Раундов, не нуждаясь в поддерживании. Псайкер не может развеивать ее по своему желанию и она продолжает действовать, даже если цель покидает дальность, или наложивший ее псайкер потеряет сознание или умрет.

Изменение (X) – Накладывает эффект на до X целей в пределах дальности (на одну, если не имеет рейтинга скобках).

Касание – Накладывает эффект, когда псайкер касается цели, или цель касается псайкера. Может манифестироваться даже вне своего Хода. Псайкер может манифестировать только одно Касание в Раунд.

Непрямое – Конечный результат этой психосилы не является сверхъестественным по природе. Эффекты, которые дают бонусы на сопротивление или иммунитет от психосил не работают против этой психосилы, а оружие со свойством Sanctified не игнорирует дарованною им защиту.

Призыв – Создает одно существо, предмет или эффект в пределах дальности, существующее, пока оно не покинет дальность, или психосила не будет развеяна.

Психический Клинок – Накладывает эффект на одно рукопашное оружие в пределах дальности. Одно оружие может иметь только один эффект Психического Клинка на нем и, при накладывании на него другого, предыдущий развеивается.

Психострельба не получает модификаторов за стрельбу в рукопашную или в рукопашной или размер цели, автоматически попадает при Успехе психотеста, не может быть использована для прицеливания по частям тела, не получает эффекты Талантов группы Стрельба:

Психический Снаряд – Во всех смыслах действует как одиночный выстрел из стрелкового оружия, нанося одно попадание по цели.

Психический Обстрел – Во всех смыслах действует как короткая очередь из стрелкового оружия с RoF -/∞/-, нанося одно попадание за каждый нечетный Успех.

Психический Шторм – Во всех смыслах действует как длинная очередь из стрелкового оружия с RoF -/-/∞, нанося одно попадание за каждый Успех.

Психический Взрыв (X) – Во всех смыслах действует как одиночный выстрел из стрелкового оружия со свойством Blast (X).

Психическое Дыхание – Во всех смыслах действует как одиночный выстрел из стрелкового оружия со свойством Spray и наносит попадания по всем целям, накрытым шаблоном, если они не прошли тест A+0.

ПУТИ СИЛЫ

Психофокус

Требование: психофокус в руке или в контакте с кожей.

Псайкер может как свободное действие сконцентрироваться на своем психофокусе и пройти тест на W+0. В случае Успеха он получает бонус +10 на свой следующий психотест. Психофокус можно использовать только в свой Ход и только один раз за Ход.

Инкантации

Требование: Талант Blasphemous Incantation.

Используя ритуальные напевы и словесные формулы, колдун может усилить манифестации своих психосил. Тест на манифестацию психосилы занимает на одно полудействие дольше, чем обычно (свободное действие > полудействие > полное действие, силы требующие полного действия не изменяют время на манифестацию), и получает **+1 эPR** и +20 к Феноменам.

Медитация

Требование: Талант Meditation.

После пяти минут медитирования псайкер может использовать момент спокойствия и понимания, чтобы манифестировать психосилу с **+3 эPR**. Поддерживаемые психосилы, манифестированные с этим Путем, требуют постоянной концентрации и развеиваются, когда псайкер Оглушен.

Телесная Конверсия

Требование: Талант Corpus Conversion.

Смертные псайкеры способны использовать свою плоть, как проводник дополнительной энергии Варпа, но это не обходится им даром. При использовании этого пути, после успешного психотеста псайкер может выбрать получить **+T.b** дополнительных Успехов на психотест и получить 1d10 урона в T. Укрепленная плоть Астартес, эфемерные тела демонов, и искривленные тела одержимых не способны на подобную жертву.

Жертва

Требование: Талант Sacrifice.

Псайкер тратит 1d5 минут и проходит тест на Forbidden Lore (Warp)+0, чтобы ритуально подготовить разумное живое существо к жертвоприношению, расписав его кожу ритуальными знаками и формулами. После этого он (или другой персонаж) может в любой момент ритуально убить жертву, что занимает одно полное действие. В следующие <T.b жертвы> Ходов, пока она истекает кровью, псайкер может один раз выбрать использовать этот путь силы, чтобы получить +1 к **эPR,** за каждый нечетный Успех на тесте для подготовки жертвы, но не более своего Cor.b. Если психосила, манифестированная с этим Путем, вызвала Феномен или Прорыв, он игнорируется и вместо этого тело жертвы рассыпается пеплом.

Нечестивые Символы

Требование: Scholastic Lore (Occult)+0.

Отметив союзника или неподвижный объект личными рунами, отображающими душу самого псайкера, он может использовать их как проводник для своих сил. Создание рун занимает 6 Ходов и требует успешного броска на Scholastic Lore (Occult)+0. В случае персонажа, они наносятся на плоть, обычно в виде болезненных но не опасных порезов (если персонаж залечивает свои Раны тратой очков Бесчестия, Регенерацией. или другим способом, руны исчезают с его тела). Находясь в пределах 10×PR км от рун, псайкер может использовать их для манифестирования определенных психосил:

При использовании на персонаже, псайкер может использовать на нем психосилы с дальностью «сам» и ауры, которые в таком случае распространяются от цели а не псайкера. Манифестация занимает 3 полных Хода. Поддерживание психосилы стоит свободного действия псайкеру, и вместо этого цену поддержания в действиях платит цель. Бросок на психотест получает штраф –10.

При использовании на объекте, псайкер может использовать на нем ауры и психические взрывы. Ауры в таком случае распространяются от объекта а не псайкера, а взрывы центрируются на объекте. Манифестация занимает 6 полных Ходов. Психический взрыв может повредить и, скорее всего, уничтожая руны, что его проводят. Бросок на психотест получает штраф –20.

Псайбер-Фамильяр

Требование: связанный с псайкером псайбер.

Некоторые псайкеры используют для фокусировки своих сил фамильяров, синхронизированных с их душами. Фамильяр может быть машиной, живым существом, или даже демоном. Если фамильяр находится не более W м. от него, при манифестации любой психосилы, кроме силы с дальностью «сам», псайкер может выбрать использовать этот Путь и выбрать исходной точкой психосилы фамильяра вместо себя. Если он используется для психосилы с дальностью «касание», фамильяр должен физически касаться цели.

Псайбер-фамильяр, как правило, берется как Миньон с Трейтом Soul-Bound, но может быть также куплен или добыт реквизицией.

Личный Фокус

Требование: Scholastic Lore (Occult)+10.

Некоторые колдуны и агенты Инквизиции вручают своим верным соратникам или, быть может, доверенным марионеткам личные фокусы – особым образом обработанные артефакты из психоактивного материала, несущие психический резонанс самого псайкера. Используя этот Путь, псайкер может поддерживать психосилы на союзнике и применять на нем психосилы с дальностью «касание», с неограниченного расстояния, хотя это требует, чтобы носитель фокуса и псайкер могли хоть как-то общаться, будь то вокс или телепатия. Этот Путь можно совместить с Нечестивыми Символами, убрав максимальную дальность их действия.

В руках другого псайкера личный фокус становится опасным оружием против владельца, и позволяет после прохождения теста на Scholastic Lore (Occult) –10, что занимает 2d5 минут, применять на нем любую психосилу, кроме сил с дальностью «сам» и аур, независимо от расстояния. Владелец фокуса может попытаться разорвать связь с личным фокусом, пройдя тест на Scholastic Lore (Occult) –20, что также занимает 2d5 минут. По завершении теста, не важно, успешном или нет, псайкер, пытающийся разорвать связь со своим личным фокусом, получает 2d5 урона в I и W.

Эльдарские Руны

Требование: Forbidden Lore (Eldar Occult) +0,
Руны Судьбы или Руны Битвы.

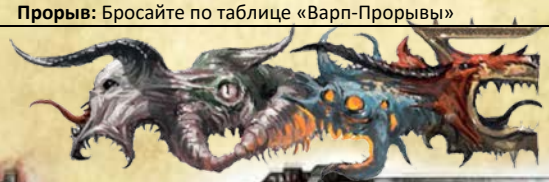
Эльдарские псайкеры используют особые рунические камни из психокости для фокусирования энергий Варпа, защиты от гнева Эмпиреев, и избегания внимания демонов. Руны Битвы, как правило, встроены в костюмы Колдунов так, чтобы касаться голой кожи, тогда как более продвинутые Руны Судьбы вращаются вокруг Провидцев, касаясь лишь их аур. При использовании этого Пути Силы, псайкер может манифестировать психосилу только в Безопасном или Обычном режимах и получает Феномен только на броске 66 в Обычном режиме.

Психосилы, которые манифестируются броском на Порчу и психосилы из Божественных Дисциплин не могут быть использованы с этим путем. Психосилы из эльдарских школ Рун Судьбы и Рун Битвы могут манифестироваться **только** этим путем.

ФЕНОМЕНЫ И ПРОРЫВЫ:

1d100	ПСИХИЧЕСКИЕ ФЕНОМЕНЫ
01-03	**Темное Предвестие:** От псайкера на короткий миг веет слабым ветерком, заставляющим его и всех вокруг четко почувствовать, что где-то в Галактике только что произошло несчастье.
04-05	**Варп-Эхо:** Несколько секунд голоса и все прочие звуки производят эхо, независимо от того, где происходит дело.
06-08	**Эфирная Вонь:** Воздух вокруг псайкера наполняется отвратительным и причудливым запахом.
09-11	**Приступ Паранойи:** Псайкер получает штраф –5 на все тесты W, до начала следующего Хода, т.к. его разум наполняют подозрения, сомнения, и страх неизвестности.
12-14	**Могильный Холод:** Температура резко падает на несколько секунд и тонкий слой инея покрывает все в радиусе 3d10 м.
15-17	**Аура Порчи:** Все животные в радиусе 1d100 м становятся напуганными и беспокойными.
18-20	**Червь Памяти:** Все люди в пределах видимости псайкера забывают что-то незначительное.
21-23	**Гниение:** Вся пища в радиусе 5d10 м. портится и протухает.
24-26	**Призрачный Ветер:** Порывы ветра овевают псайкера, сдувая и поднимая в воздух легкие объекты в радиусе 3d10 м.
27-29	**Вуаль Тьмы:** На 1 раунд всем в радиусе 3d10 м кажется, что наступила кромешная тьма, лишив их зрения.
30-32	**Искажение Отражений:** Все зеркала радиусе 5d10 м. разбиваются, а отражения в других отражающих поверхностях искажаются и подергиваются рябью.
33-35	**Утечка Дыхания:** Все вокруг (включая Псайкера) сбивают дыхание и на 1 Раунд не могут Бежать и проводить Натиск.
36-38	**Демоническая Маска:** На краткий миг Псайкер обретает Демоническую внешность и получает Рейтинг Страха 1 до конца Раунда и +1 Порчи.
39-41	**Увядание:** Все растения в радиусе 3d10 м. сохнут и погибают.
42-44	**Спектральный Шторм:** Сильный ветер с воем рвется от псайкера во все стороны, слегка приподнимая его в воздух и заставляя его и всех окружающих радиусе 4d10 м. пройти тест на A+30, или быть Сбитыми с ног.
45-47	**Кровавые Слезы:** Камни и дерево в радиусе 3d10 м. начинают источать кровь. Если в пределах этого радиуса есть статуи и портреты людей, кровь начинает течь из их глаз.
48-50	**Протест Земли:** Земля внезапно вздрагивает и все (включая псайкера) в радиусе 5d10 м. должны пройти тест на A+20, или быть Сбитыми с ног.
51-53	**Пси Разряд:** Статическое электричество наполняет воздух в радиусе 6d10 м., заставляя волосы встать дыбом, а Псайкера подняться в воздух на 1d5 м. на несколько секунд.
54-56	**Призраки Варпа:** На несколько кратких секунд воздух в радиусе 3d10 метров вокруг Псайкера наполняют парящие призрачные фигуры, воющие, словно от сильной боли. Все, персонажи в этом радиусе должны пройти тест против Страха 1.
57-59	**Падение Вверх:** Все в радиусе 2d10 м. (включая псайкера) поднимается в воздух на 1d10 м., словно гравитация внезапно исчезла, после чего сразу же падают обратно.
60-62	**Вой Баньши:** Внезапно раздается резкий оглушительный крик, слышный в радиусе 1 км. Крик разбивает стекла вдребезги и заставляет всех в радиусе слышимости (включая Псайкера) пройти тест на T+0, или оглохнуть на 1d10 Раундов.
63-65	**Фурии:** Незримые кошмары терзают Псайкера, сбивая его наземь, нанося ему 1d5 I Dmg, Warp Weapon в торс, и он должен пройти тест против Страха 2.
66-68	**Тень Варпа:** На кратчайшую долю секунды мир меняет свой облик и все в радиусе 1d100 м. на миг заглядывают в ужасающее сердце Варпа. Все в этом радиусе (включая Псайкера) должны пройти тест на W+0 или получить +1d5 Порчи.
69-71	**Технологическое Презрение:** Духи машины отвергают ваши противоестественные пути. На псайкере центрируется область Haywire радиусом 5d10 м. с результатом *7-8 - Мертвая Зона.*
72-74	**Варп-Безумие:** Приступ убийственного безумия охватывает всех существ в радиусе 2d10 м, кроме псайкера – все они впадают в Ярость на один Раунд и должны пройти тест на W–10 или получить +1d5 Порчи.
75+	**Прорыв:** Бросайте по таблице «Варп-Прорывы»

1d100	ВАРП-ПРОРЫВЫ
01-05	**Бормотание:** Псайкер кричит от боли, когда неконтролируемые энергии Варпа проносятся сквозь его беззащитный разум. Он должен тест на W+0 или будет Оглушен на 1d5 Раундов.
06-09	**Варп-Ожог:** Мощный всплеск энергии Варпа бьет по разуму псайкера, ошеломляя его. Он Оглушен на 1d5 Раундов.
10-13	**Ударная Волна:** Раскат энергии отключает сознание псайкера на 1d5 Раундов, а все в радиусе 3d10 м. должны пройти Тест на W+10 или будут Оглушены на 1 Раунд.
14-18	**Пси-Взрыв:** Энергетическим взрывом псайкера подбрасывает в воздух на 1d10 м., после чего он сразу же падает.
19-24	**Духовное Иссушение:** Энергии Варпа проходят сквозь тело псайкера, опаляя саму его душу. Псайкер не может манифестировать психосилы в течении часа и получает +2d5 Порчи.
25-30	**Заключение:** Разум псайкера запирается в эфирном узилище. Его тело впадает в кататонический ступор. Каждый следующий Ход он должен за Полное Действие проходить тест на W–10, чтобы высвободиться из темницы и воссоединяется с телом.
31-38	**Утечка Времени:** Время вокруг псайкера искажается. Персонаж исчезает из действительности и появляется вновь через 1d10 Раундов, получая 1d10+1 урона в T и I.
39-46	**Психическое Зеркало:** Силы псайкера оборачиваются против него самого. Эффект силы рассчитывается как обычно, но целью ее является сам Псайкер. Если психосила благой природы, вместо этого она наносит 1d10+5 E Dmg, Warp Weapon.
47-55	**Шепот Варпа:** Вкрадчивые голоса Демонов наполняют воздух. Все в радиусе 4d10 м. должны пройти тест на W–20 или получить +1d5 Порчи, а псайкер также получает 1d5+5 урона в W.
56-61	**Обмен:** Разум псайкера выдергивается из тела и вселяется в случайное существо неподалеку. Псайкер и случайное существо в радиусе 50 м. меняются разумами на 1d10 Раундов. Каждое существо на время обмена сохраняет свои WS, BS, I, P W и F, но все прочие X-ки обеспечивает новое тело. Если одно из тел будет убито, эффект немедленно заканчивается и обе души возвращаются в исходные тела. Оба участника обмена после его завершения получают 1d5 урона в I. Если в 50м нет других существ, псайкер теряет сознание на этот период.
62-67	**Темный Призыв:** Случайный низший демон появляется в 3d10 м. от псайкера на 1d10 Раундов, или пока не будет убит. Демон действует в Инициативу псайкера сразу же после него. Он ненавидит Псайкера и всеми силами пытается уничтожить глупца, призвавшего его в реальный мир.
68-72	**Разрыв Завесы:** Полупрозрачные фигуры демонов появляются и исчезают вокруг псайкера. Все разумные существа в радиусе 1d100 м. должны пройти тест на Страх 2, а псайкер – на Страх 4.
73-78	**Кровавый Дождь:** Разверзается психический шторм радиусом 5d10 м. Вдобавок к сильному ветру и ливню из крови, все Психосилы в области Прорыва автоматически вызывают еще один Прорыв Варпа.
79-82	**Катаклизм:** Псайкер не в силах справиться с зачерпнутой энергией и она извергается в виде многочисленных молний, бьющих во все стороны. Все в радиусе 2d10 м. (включая псайкера) получают 1d10+5 E Dmg, а вся одежда и экипировка псайкера оказывается жертвой ярости Варпа – псайкер остается лежать на земле, голый и дымящийся.
83-86	**Массовая Одержимость:** Демоны терзают разумы всех существ в радиусе 1d100 м. на протяжении 1d10 Раундов. Каждый персонаж в свой Ход получает атаку Одержимостью случайным низшим демоном. Успешная Одержимость длится не дольше 2d10 Раундов, после чего демон изгоняется.
87-90	**Сотрясение Реальности:** Реальность искажается и в радиусе 3d10 м. все объекты и персонажи начинают, гореть, гнить, замерзать, дробиться в пыль или рваться на куски, получая 2d10 R Dmg, Pen 20. Область становится Трудным Ландшафтом (–20).
91-99	**Великое Пришествие:** Ткань реальности разрывается и Высший Демон или Демон-Принц проникает в Материум. Он может сразу же провести атаку Одержимостью против Псайкера, вселиться в любой труп в радиусе 3d10 м, или манифестироваться в Истиной Форме по выбору ГМа. Одержимость или Воплощение этого демона длятся его T.b дней, после чего он изгоняется.
100	**Аннигиляция:** Псайкер немедленно и необратимо уничтожается, его тело обращается в прах, а душа затягивается в Варп голодными демонами. Он должен бросить на W–30+5×бPR – если этот тест успешен, смертельная агония колдуна разрывает Вуаль и он также вызывает Прорыв **«Великое Пришествие»**.



ПСИХОСИЛЫ

Изучение Психосил

Псайкер может изучать новые психосилы, тратя опыт, так же как на Навыки или Таланты. Тем не менее, кроме траты опыта изучение новой психосилы требует изучения, будь это от наставника, который сам владеет этой психосилой или теоретической базой для использования, или из литературы, вроде тайных проклятых томов или библиотек Схоластика Псайкана. Время на это изучение и сложность добычи учителя или информации зависит от PR, требуемого для изучения этой психосилы.

Фокус Дисциплины

Большинство псайкеров рождается, имея врожденное инстинктивное понимание одной из пяти фундаментальных дисциплин или изредка одной из редких дисциплин. Фокус Дисциплины выбирается, как правило, при создании персонажа. Если персонаж стал псайкером позже, например, получив Метку Тзинча, у него не будет фокуса.

Псайкер может изучать психосилы дисциплины своего фокуса без всякого изучения, инстинктивно постигая ее тонкости, нуждаясь только в трате опыта, и может обучать других псайкеров любым психосилам своей дисциплины, если его бPR достаточен для изучения их самому.

Если его Навык Forbidden Lore (Warp, Daemons and Psykers) прокачан на +10, +20, или +30, он увеличивает расчетный бPR для обучения других психосилам из своей фокусной дисциплины, которыми он сам не владеет, на +1, +2, или +3 соответственно.

Колдовство

Психосилы Колдовства являются результатами исследования и модификаций психосил других дисциплин или экспериментов с манипулированием сырыми энергиями Варпа. Они не могут быть выучены через Фокус Дисциплины и псайкеры не рождаются с фокусами Колдовства.

Высшее Колдовство

Психосилы Высшего Колдовства требуют особой ясности ума и гибкости мышления для понимания принципов их работы. Только персонажи, не имеющие Покровительства ни одного из Богов, могут выучить эти психосилы, но если они получают покровительства Богов после этого, они сохраняют способность их использовать. Так же, как психосилы Колдовства обычного, они являются результатами исследований и экспериментов и не могут быть выученными через Фокус Дисциплины.

Божественные Дисциплины

Псайкеры, заслужившие внимание одного из Богов (кроме Кхорна, который презирает колдовское искусство), получают в свое распоряжение частику их силы в виде психосил Божественных Дисциплин. Эти психосилы частично полагаются на мощь Бога-патрона в воплощении своих странных и могучих эффектов, позволяя совершать деяния, как правило, находящиеся вне возможностей обычных псайкеров.

Псайкер имеет Фокус Дисциплины своего Бога-патрона и теряет его, если теряет его Покровительство. Эти психосилы можно изучать только с помощью Фокуса Дисциплины. Если псайкер **теряет Покровительство** своего Бога, он также лишается возможности использовать психосилы его Божественной Дисциплины, но не забывает их и может в будущем вернуть к ним доступ, если восстановит фавор своего Бога.

Некоторые из этих психосил требуют не только Покровительства, но и **Метки** бога, как для их изучения, так и для манифестации. Если псайкер **теряет Метку**, он также лишается возможности использовать психосилы требующие ее, но не забывает их и может в будущем вернуть к ним доступ, если получит Метку обратно.

Редкие Дисциплины

В то время, как пять Фундаментальных Дисциплин широко распространены среди псайкеров Человечества и даже некоторых Ксеносов, в некоторых экстремальных условиях псайкеры рождаются с врожденным талантом к редкой и необычной дисциплине. Психосилы таких дисциплин не поддаются традиционному формулаическому описанию и не могут быть выученными из литературы или использованы с Путем Инкантации. Их можно выучить Фокусом Дисциплины, а псайкер, лишенный такого Фокуса, все еще может выучить их у учителя, одаренного врожденной склонностью к ней, или выучившего ее тайны у своего учителя ранее.

Требования и Пси-Рейтинг

В строке «Требования» описания психосилы почти всегда упоминается нужный для нее PR. В отличие от всего остального описания психосилы, это минимальный **бPR**, требуемый для ее изучения, а не **эPR**, требуемый для ее манифестации. Если **бPR** псайкера каким-то образом уменьшается, он сохраняет возможность использовать ранее изученную психосилу, даже если его нынешний **бPR** не удовлетворяет ее требованиям.

КОЛДОВСТВО

Doombolt
Снаряд Рока
Разрушительные снаряды чистого Хаоса
PR 1+ 200 XP

Transmutation
Трансмутация
Изменяет цвет и текстуру предметов, счищает грязь и горящий прометий
PR 1+ 100 XP

Arsenal
Арсенал
Призывает оружие, снаряжение или броню с большого расстояния
PR 1+ Inf 20+ 200 XP

Umbral Halo
Мрачный Нимб
Окутывает псайкера облаком противоестественной тьмы
PR 1+ Cor 30+ 200 XP

Lashing
Хлестанье
Плеть темной силы, хлещущая и смещающая врагов
PR 3+ 200 XP

Key To All Doors
Ключ от Всех Дверей
Касание псайкера проделывает дыры в стенах и препятствиях
PR 3+ 250 XP

Wings of Glory
Крылья Славы
Полет на призрачных колдовских крыльях
PR 3+ Inf 25+ 150 XP

Blacktongue
Черноуст
Дар языков при общении с другими порченными персонажами
PR 2+ Cor 30+ 250 XP

Foul Cage
Проклятая Клеть
Облако цепей, связывающее и терзающее врагов
PR 4+ 300 XP

Warptime
Искажение Времени
Замедляет время ради невероятной ловкости и искусности с оружием
PR 4+ 400 XP

Blade of Baleful Might
Клинок Гибельной Мощи
Наполняет психосиловой клинок новыми странными силами
PR 4+ Inf 30+ 300 XP

Wind of Chaos
Ветер Хаоса
Поток разрушительной скверны, накрывающий врагов
PR 3+ Cor 30+ 300 XP

Hex of Decrepitude
Проклятье Дряхлости
Состаривает противника прежде времени
PR 5+ 400 XP

Wormhole
Червоточина
Создает Варп-портал для телепортации на большие дистанции
PR 4+ 400 XP

Gift of Chaos
Дар Хаоса
Поражает врагов ужасными мутациями
PR 5+ Inf 40+ 400 XP

Abhorrent Ward
Отталкивающий Оберег
Порча в душе псайкера ограждает его от атак
PR 4+ Cor 30+ 300 XP

Mark of Certain Doom
Метка Верной Гибели
Обрушивает на врага злой рок, увеличивая полученный урон
PR 5+ 300 XP

Iron Bastion
Железный Бастион
Окружает псайкера неподвижным и неуязвимым коконом
PR 5+ 300 XP

Harrier Imps
Свора Чертей
Мелкие надоедливые духи отвлекают противника
PR 1+ 100 XP

Butcher's Offering
Подношение Мясника
Приносит свежеубитых в жертву ради мимолетной мощи
PR 1+ 100 XP

Warp Vortex
Варп-Вихрь
Гравитационная сингулярность, засасывающая врагов внутрь
PR 2+ 200 XP

Cushion
Подушка
Зона плавного торможения, гасящая урон от падения
PR 2+ 200 XP

Host of Fiends
Хозяин Извергов
Натравливает мелких хищников Варпа на души слабовольных
PR 3+ 200 XP

Echo of Malice
Эхо Злобы
Потоки эмоций мотивируют союзников и деморализуют врагов
PR 4+ 400 XP

Space Slip
Пространственное Скольжение
Смещает псайкера в пространстве, игнорируя преграды
PR 3+ 250 XP

Shimmering Bridge
Мерцающий Мост
Создает конструкцию из мерцающих стен
PR 4+ 250 XP

Phantom Parry
Фантомное Парирование
Сбивает концентрацию вражеского псайкера, вызывая феномены
PR 4+ 400 XP

Hatestorm
Шторм Гнева
Вводит всех вокруг в кровожадную ярость
PR 4+ 400 XP

Eruption
Извержение
Призывает серию столбов пламени, фонтанирующего в течении Хода
PR 5+ 500 XP

Dimensional Loop
Пространственная Петля
Разворачивает пули обратно в стрелков
PR 5+ 500 XP

Hephaestus
Гефест
Голые руки псайкера способны плавить и ковать металл
PR 5+ 500 XP

Omen
Предзнаменование
Сокрушает разум жертвы видением ее рока
PR 5+ 500 XP

Riddle of Flesh
Загадка Плоти
Раскрывает тайны тела и здоровья цели с одного взгляда
PR 5+ 500 XP

РАЗРУШЕНИЕ:

Doombolt /Снаряд Рока

200 xp | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×20м
Тип: Атака, Психический Обстрел, Стрельба

Эффект: Сгустки тёмной Варп-энергии, сформированные из ненависти и отвращения псайкера, срываются с кончиков его пальцев, оплавляя броню и плоть врагов, словно кислота.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×20м	1d10+PR E	8	—

Lashing /Хлестанье

200 xp | Требования: PR 3+, Melee Training (Кнут)
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Плеть темной силы формируется вокруг руки псайкера и бросается на врага, рассекая его плоть, и на долю секунды выбрасывая его из реальности, перемещая его призрачное тело по воле псайкера.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	1d10+2×PR R	0	—

Получившая попадание цель должна пройти встречный тест на **W+0**, или псайкер может сместить ее в любом направлении на **PR×0,5м**, игнорируя препятствия и не вызывая Свободные Атаки. Это **не** считается насильным перемещением в расчете Талантов, Трейтов и прочих эффектов. Если цель побеждает, она может выбрать сама сместиться на **PR×0,5м**.

Foul Cage /Проклятая Клеть

300 xp | Требования: PR 4+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×25м
Тип: Атака, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Длинные мощные веревки, цепи и лозы вырываются из Варпа, опутывая всех врагов в зоне поражения. Они извиваются и сжимаются, словно живые, и отращивают шипы с лезвиями, чтобы терзать жертв.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	–	0	Blast (PR), Snare (2)

Взрыв остается на месте в течении Поддержания. Любой персонаж, кроме самого псайкера, который заканчивает свой Ход в нем или пересекает его, получает попадание психосилой, если уже не связан Клетью. Псайкер может потратить дополнительное полудействие в свой Ход, чтобы Клеть не атаковала его союзников до начала его следующего Хода. Броски на Уклонение от этих попаданий получают штраф **–20** из-за того, что цепи атакуют одновременно с множества направлений. В конце каждого Хода псайкера все персонажи, связанные Клетью получают **1d10+3 R Dmg. Pen 0, Crippling (½PR(окр.▲)), Tearing**. При развеивании психосилы, все связанные ею персонажи немедленно освобождаются.

Hex of Decrepitude /Проклятье Дряхлости

400 xp | Требования: PR 5+, Cold Hearted
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 vss T–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Облако противоестественного света вытягивает из цели энергию юности, видимо состаривая ее. Она получает **1d10 урона в S, T, и A** за каждый Успех. Она также получает мимолетный прилив мудрости, как будто она действительно прожила все эти годы, дающий **+10 на все броски I и W** на **1d5 Ходов**. Нестареющие существа, вроде машин, Астартес или демонов, имунны к этой психосиле. Персонаж не может подвергаться воздействию этой психосилы более одного раза в **T.b** часов.

Mark of Certain Doom /Метка Верной Гибели

300 xp | Требования: PR 5+
Действие: Полное **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Псайкер проклинает цель и отмечает ее перед хищниками Варпа, питающимися злым роком. Цель получает **+PR Dmg** от каждого попадания. Чувство тревоги наполняет ее разум, накладывая штраф **–10 на все тесты W и F**, но при этом до предела усиливая защитные рефлексы, что дает **+10 на все броски Избеганий** и одну **дополнительную Реакцию** в Ход, которую можно потратить только на Избегание. Сила немедленно развеивается, если цель покидает зону прямой видимости псайкера.

ИСКАЖЕНИЕ:

Transmutation /Трансмутация

100 xp | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+20 **Дальность:** PR×1м
Тип: Изменение, Длительное (PR часов)

Эффект: Материя искажается под натиском воли колдуна, трансформируясь в формы, потворствующие его желанием. Псайкер может применить к цели Размером не более 1 (2, если манифестировать ее с PR 4+, 3, если с 8+) один из следующих эффектов:

- Один элемент снаряжения цели (оружие, часть брони, снаряжение или инструменты) перманентно меняет цвет, текстуру, и декоративные элементы, вроде геральдики и символов. Это не может создавать Руническое Вязи, но может их разрушать и восстанавливать.
- Все снаряжение цели теряет внешние следы повреждений и износа. Внешний слой, скрывающий истинное состояние снаряжения, отваливается по завершении действия.
- В течении действия слегка нагреть или охладить снаряжение или броню цели – достаточно, чтобы причинить небольшой дискомфорт, или устранить дискомфорт от внешней жары или холода, но не чтобы причинять реальный вред.
- Разово счистить всю грязь с персонажа и его снаряжения, или предмета. Если цель Горит, это ее тушит, счищая налипшее топливо.

Key To All Doors /Ключ от Всех Дверей

250 xp | Требования: PR 3+
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Оболочка разрушительной силы окружает псайкера, развоплощая все препятствия на его пути. Псайкер может проходить сквозь стены и прочие препятствия, которые развеиваются как дым, открывая ему дорогу, и оставляя дыры в форме его профиля. Нимб разрушительной энергии не воздействует на живые существа, машины и их снаряжение, предметы, которые он держит в руках, и вещи, которые псайкер использует как опору (хотя он может на время сознательно отменить это ограничение, проваливаясь сквозь пол).

Warptime /Искажение Времени

400 xp | Требования: PR 4+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Пользуясь вневременной природой Варпа, колдун входит в замедленный поток времени, двигаясь с пугающей сверхъестественной скоростью. Он получает Трейты **Unnatural WS (+PR)**, **Unnatural BS (+PR)**, и **Unnatural A (+PR)**.

Wormhole /Червоточина

400 xp | Требования: PR 4+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×20км
Тип: Призыв, Длительность (2 Раунда), Физическое

Эффект: Взмахом ***психосилового оружия***, псайкер разрезает рану в ткани реальности и прокладывает туннель через Варп к отдаленной позиции. Порталы являются сферами клубящейся тьмы диаметром 2м и между ними можно свободно перемещаться. Входной портал создается в прямом контакте с псайкером. Если он хорошо знаком с местом выходного портала, видит его каким-то образом, или имеет личный фокус рядом с ним, он может поместить выходной портал точно, иначе он возникает в случайном месте в области, но всегда на уровне земли или пола. Любое существо с **Cor 0-60**, проходящее через портал, должно пройти тест на **W+0**, или получить **+1d5 Порчи**.

По завершении, порталы схлопываются и все существа, все еще в их пределах, сбиваются с ног и отбрасываются от на **1d5 м**.

Iron Bastion /Железный Бастион

300 xp | Требования: PR 5+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Псайкер окружает свое тело нерушимой оболочкой энергий Варпа. Он становится **неуязвимым** ко всем атакам, кроме Варп-оружия. Он не может совершать Атаки, пока он поддерживает эту психосилу, и в Ход после ее развеивания.

ТЕМНАЯ СЛАВА:

Arsenal /Арсенал

200 xp | Требования: PR 2+, Inf 20+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Призыв

Эффект: Псайкер может отметить до **Inf.b** предметов, которые он может нести или надеть (вплоть до комплекта брони), нарисовав на них руну собственной кровью и манифестировав эту силу, после чего руна исчезает, отныне видимая только пси-чутьем. Когда он манифестирует эту силу без свежей руны рядом, он может выбрать призвать один или несколько из отмеченных ранее предметов либо себе в руку, либо надетым на себя, если это возможно. Предмет исчезает с предыдущего места, где бы оно ни было, и возникает у псайкера во вспышке чернильной тьмы Если он призывает броню, предметы, что он носит на себе, перемещаются на ее разгрузку, а одежда, которую он носит, уничтожается, если ее нельзя носить под или над броней.

Wings of Glory /Крылья Славы

150 xp | Требования: PR 3+, Inf 25+
Действие: Полудействие/Реакция **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Реакция

Эффект: Призрачные крылья, чей внешний вид отражает натуру псайкера, возникают у него за спиной. Он получает **Трейт Flyer (2×PR)**. Призванные крылья нематериальны и декоративны – псайкер на самом деле летает на потоках Варпа, струящихся сквозь него. Эта психосила может манифестироваться как Реакция только в Усиленном режиме.

Blade of Baleful Might /Клинок Гибельной Мощи

300 xp | Требования: PR 4+, Inf 30+
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** Касание / PR×1м *(П)*
Тип: Психический Клинок

Эффект: Колдун наполняет свое психосиловое оружие нечестивой силой до предела, придавая ему новые пугающие свойства. Он может тратить Успехи психотеста, чтобы добавлять писхосиловому оружию следующие свойства, каждое из которых стоит:

1 усп.: **Flame**, **Power Field**, **Razor Sharp***, **Tainted**, **Tearing***
2 усп.: **Crippling (2)***, **Felling (2)**, **Proven (3)**, **Shocking**, **Toxic (1)**
3 усп.: **Warp Weapon**

*– Только для профилей, наносящих R Dmg.

Свойства с числовыми значениями можно улучшать на +1 за 1 Успех.

Свойства видимо отображаются на оружии, например Shocking покрывает клинок искрящимися молниями, Flame окутывает его пламенем, а Tearing создает призрачные зубцы, что ходят по лезвию. Эти эффекты дают ситуативный бонус +10 к тестам Запугивания.

Псайкер может на один Раунд подавить эти эффекты, чтобы запустить излишки энергии во врагов с дистанции. До начала его следующего Хода клинок теряет все доп. эффекты, но его рукопашные атаки могут быть использованы против целей **на расстоянии до PR×5м**, посылая во врагов мерцающие волны силы с каждым взмахом. Они считаются атаками рукопашным оружием во всех смыслах, несмотря на их дальность, и в расчете рукопашной атаки считаются имеющим **Rng 10**, но не получает штрафов за тесное пространство.

Gift of Chaos /Дар Хаоса

400 xp | Требования: PR 5+, Inf 40+
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 vs T+0 **Дальность:** PR×1м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: На долю секунды псайкер прорывает крохотную брешь в ткани реальности, подвергая цель мутирующему воздействую Варпа. В считанные секунды плоть жертвы искажается, изменяясь под прихоти Богов. Если цель побеждает в тесте, она выдерживает поток скверны, но в случае победы псайкера, она получает **1d10+2×Провалы R Dmg, Warp Weapon**. Если цель получила урон, она также получает одну случайную Мутацию. Маловажные персонажи по решению ГМа вместо этого могут сразу деградировать в беспомощных Отродий Хаоса и почти сразу же мучительно умереть, растекшись жижей мутировавшей плоти.

ПОРЧА:

Umbral Halo /Мрачный Нимб

200 xp | Требования: PR 1+, Cor 30+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Cor+0 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Используя порчу в собственной душе, псайкер призывает вокруг себя нимб тьмы, что жадно втягивает в себя весь свет. Все тени в ауре поворачиваются в сторону псайкера и лучи света изгибаются, чтобы быть направленными на него, но они не достигают его тела, теряясь в клубящемся облаке тьмы. **Освещенность в ауре падает на один уровень** (Ослепительный > Яркий > Слабый > Тьма), а в радиусе 3м от псайкера все укутано кромешной тьмой, независимо от изначального освещения. Все оружие, наносящее **E(Ls) Dmg**, цель или источник которого находятся в ауре или лучи которого проходят сквозь ауру, автоматически попадает в псайкера но не наносит ему урона, теряясь в клубах тьмы. Хотя псайкер и окутан непроглядной чернотой, сам он видит сквозь нее без всяких проблем и не испытывает никаких затруднений от затемнения местности. В дополнение, псайкер также получает рейтинг Страха 2.

Blacktongue /Черноуст

250 xp | Требования: PR 2+, Cor 30+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Cor+10 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Порча в душах падших может открывать им путь к владению Истиным Языком Нерожденных. Все персонажи с **Cor 30+** в ауре временно получают Навык **Linguistics (True Tongue)**. При общении с другими такими персонажами, в ауре они автоматически переходят на этот язык, если они не знают других общих языков, или особенности их диалектов мешают пониманию друг друга.

Wind of Chaos /Ветер Хаоса

300 xp | Требования: PR 3+, Cor 30+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: Cor+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Психическое Дыхание, Стрельба

Эффект: Колдун вырывает частичку порчи из собственной души и, усиливая ее энергией Варпа, запускает во врагов в виде разрушительного потока. Внешний вид и эффекты этого потока уникальны для каждого псайкера в зависимости от его характера и принадлежности богам: это может быть поток гноя, огненное дыхание, клубы ядовитых паров, вспышка света что выращивает кристаллические ножи из каждой поверхности, или мириады других вариантов. Даже его источники разнятся: некоторые колдуны выпускают потоки скверны изо рта или глаз, у других они срываются с рук, психофокуса или оружия, тогда как третьи пускают их как волну, расходящуюся по земле от удара ногой.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	2d10+PR ?	0	Tainted, Spray, Warp Weapon

Психосила наносит I, R или E Dmg (выбирается один раз при ее взятии).

Псайкеры, с **Покровительством** Бога также получают дополнительные Свойства: **Слаанеш** – **Shocking**, **Нургл** – **Toxic (0)**, **Тзинч** – **Flame**.

Abhorrent Ward /Отталкивающий Оберег

250 xp | Требования: PR 4+, Cor 30+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: Cor+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Порченная душа псайкера привлекает орду хищников Варпа, что кружатся вокруг него, скребя эфирными когтями по ткани реальности. Любой противник, пытающийся атаковать псайкера, должен пройти тест на **W–5×PR**. В случае провала чувство чуждости, исходящее от псайкера заставляет его отвернуться и он не может атаковать псайкера, но может атаковать другие цели вместо этого. Пока эта психосила поддерживается, все псайкеры в пределах 30м получают **+20** к броскам на **Феномены**.

Harrier Imps /Свора Чертей

100 хр | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×25м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Колдун призывает из глубин Варпа свору малых духов-шутников, принимающих образы крохотных светящихся чертей, и насылает их на его врага. Черти нематериальны и никак не способны навредить своей жертве, но их мельтешение, сыплющиеся от них оскорбления и ехидные шутки *чертовски* мешают проводить даже простейшие действия, от чего жертва получает штраф **–10** на любые тесты, кроме тестов Т. Жертва может потратить полудействие чтобы провести тест **на Intimidate+10** и распугать чертей, которые слишком глупы чтобы понять, что их жертва столь же беспомощна в попытках навредить им, как и они ей. В случае Успеха жертвы, психосила развеивается.

Host of Fiends /Хозяин Извергов

200 хр | Требования: PR 3+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Колдун намеренно истончает завесу между Материумом и Варпом, призывая стаю мелких хищников Варпа, ждущих малейшей возможности поживиться душами живых. Все персонажи в ауре, кроме тех, кого псайкер исключил, получают штраф **–2×PR на все тесты W**.

Каждый раз, когда они проваливают тест на W, они получают **1d5 Порчи** за каждый Провал. Маловажные персонажи, получившие таким образом 10 и более Порчи в течении действия психосилы, теряют свои души под когтями эмпирейских хищников, становясь Одержимыми одним из них, и переходят на сторону псайкера на **PR Раундов**, после чего их тела деградируют в беспомощных Отродий Хаоса и мучительно умирают.

Phantom Parry /Фантомное Парирование

400 хр | Требования: PR 4+, Warp Sense
Действие: Реакция **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 vs W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Реакция

Эффект: Когда другой псайкер тянется в Варп за силами для манифестации психосилы, опытный колдун может провести неожиданный психический удар, приводящий к опасному сбою концентрации, выпускающему на волю гнев Варпа. Эта психосила может использоваться, когда псайкер засекает манифестацию вражеской психосилы. В случае Успеха встречного теста, цель обязана бросить на **Феномен** (в дополнение к другим Феноменам, если она их вызвала), при этом все ее Феномены получают бонус **+5** за каждый Успех на встречном тесте. В течении следующих **1d5 Раундов** жертва также получает штраф **–5** на все психотесты, пока не потратит полудействие, чтобы сфокусировать свой разум.

Butcher's Offering /Подношение Мясника

100 хр | Требования: PR 1+
Действие: Свободное Действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Изменение, Концентрация, Длительность (1 Раунд)

Эффект: Обрывая жизни своих врагов, колдун находит момент, чтобы предложить их души Губительным Силам в надежде на мимолетный прилив сил в награду. Каждый раз, когда псайкер убивает разумного врага, обладающего душой, он может манифестировать эту психосилу. В случае Успеха, псайкер может выбрать одну из следующих наград:

- **+10** на следующий тест;
- Трейт **Unnatural Characteristic (+2)** (любая);
- Таланты **Jaded**, **Nerves of Steel**, и **Resistance (Fear)**.

Эти дары действуют только до конца следующего Хода псайкера.

Феномен: Псайкер привлекает отнюдь не то внимание Губительных Сил, на которое он наделялся, и получает +5 на броски Феномена.

Жертва: При наличии Таланта Sacrifice, псайкер может ритуально преподнести душу подготовленной Жертвы Богам, используя эту психосилу, и задержать освободившуюся энергию в своей психической хватке до нужного момента. Он может использовать бонус к **PR** от **Пути Жертвы** в течении **24 часов** от ее принесения, а не только пока та умирает. Сила жертвы ускользает из его хватки, если он Оглушен или Теряет Сознание.

Echo of Malice /Эхо Злобы

400 хр | Требования: PR 4+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура, Атака

Эффект: Варп наполнен смесью мощнейших эмоций и настоящие мастера колдовства способны извлекать из них силу, разделяя полезные и вредные в бою оттенки чувств и посылая первые союзникам, одновременно сковывая врагов потоками последних. Все союзники псайкера в Ауре (а также он сам по желанию) наполняются гневом, и могут немедленно потратить одну **Реакцию** на то чтобы совершить **одну стандартную атаку**. Все враги в ауре должны пройти встречные тесты на **W+0** или испытывают горечь поражения и разочарования, от чего они теряют одну **Реакцию** и получают штраф **–5×PR** на все тесты, кроме тестов Т, до начала следующего Хода псайкера.

Hatestorm /Шторм Гнева

400 хр | Требования: PR 4+, Frenzy, Hatred (Любая)
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Гнев, бушующий в душе псайкера, изливается наружу, заражая всех вокруг него неистовой яростью. Все персонажи в пределах Ауры (а также он сам по желанию) немедленно впадают в Ярость и не могут из нее выйти, пока не покинут ауру. Персонажи, у которых нет Таланта **Frenzy**, немедленно выходят из Ярости, покидая ауру. Псайкер получает Талант **Cold Fury**, пока поддерживает эту психосилу.

Warp Vortex /Варп-Вихрь

200 хр | Требования: PR 2+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×25м
Тип: Атака, Призыв

Эффект: Сфера гравитационной энергии возникает из воздуха, затягивая в себя всю материю и переминая ее в пыль. Псайкер выбирает точку в пределах дальности как исходную точку Вихря. Все существа в пределах PR м от центра Вихря должны пройти тест на **T+0,** или их сбивает с ног и протягивает на 2м в сторону вихрящейся сингулярности. Персонажи, которых затягивает внутрь получают **2d10 I Dmg**, **Pen0**. Этот эффект повторяется в начале каждого Хода псайкера. Персонажи в радиусе действия Вихря, пытающиеся двигаться от него, сначала должны пройти тест на **A+0** – в случае провала они все еще могут двигаться, но лишь так, чтобы, не удаляться от центра сингулярности. Стрелковые атаки проходящие через зону действия сингулярности получают **штраф –20**.

Space Slip /Пространственное Скольжение

250 хр | Требования: PR 3+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×2м
Тип: Движение

Эффект: Псайкер на долю секунды покидает реальность, обращаясь в завитки черного дыма, лишь чтобы мгновением позже появиться неподалеку. Псайкер перемещается в любую точку в пределах дальности, игнорируя препятствия и не вызывая Свободные Атаки. Это, кроме прочего, позволяет выбираться из Захвата, пут, или даже из желудка огромной твари, что проглотила псайкера живьем.

Cushion /Подушка

200 хр | Требования: PR 2+
Действие: Полудействие / Реакция **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×25м
Тип: Реакция, Призыв, Длительность (1 Раунд)

Эффект: Зона замедления падения возникает по велению псайкера, плавно приземляя любого, кто в нее упадет. Эту силу можно манифестировать как реакцию на падение любого персонажа в пределах ее дальности. Псайкер помещает шаблон Blast (PR) где угодно полностью в пределах дальности. Все существа, упавшие в пределах этого шаблона, **не получают урона от падения**.

Shimmering Bridge /Мерцающий Мост

250 хр | Требования: PR 4+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Призыв

Эффект: Псайкер может призывать из Варпа полупрозрачную но при этом твердую опору. Мерцающий Мост может быть построен из не более чем **2×PR секций**, каждая из которых не более **2×2 м** и касается остальной конструкции, но в остальном может быть любой формы по желанию псайкера – мост, лестница, забор или закрытый тоннель. Мерцающий Мост не обязан иметь опору и может висеть в воздухе. При использовании как Укрытие мост имеет **AP 10**, но при пробитии каждая секция теряет сразу **1d5+1 AP** вместо одного, рассыпаясь в облаке искр, если ее AP опускается до 0. Повторно пройдя психотест, псайкер может переместить Мост на **PR м** в любом направлении, изменить его форму, или восстановить **PR** разрушенных или поврежденных секций.

АМАЛЬГАМЫ:

Eruption /Извержение

500 xp | Требования: PR 5+, One with the Flame, Blink Shield
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Психический Шторм, Стрельба

Эффект: Амальгамация Пиромантии и Телекинеза, эта психосила открывает серию порталов на земле, из которых вырываются вертикальные столбы воющего пламени.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+2×PR E(Fl)	0	Blast (1), Flame

Одна цель может получить попадание этой психосилой только раз, после чего ее выталкивает из шаблона взрыва в направлении по выбору псайкера. Все шаблоны взрывов остаются на месте до начала его следующего Хода в виде столбов пламени – они блокируют обзор и наносят попадание по любому персонажу, что проходит сквозь них.

Hephaestus /Гефест

500 xp | Требования: PR 5+, Cellular Control, One with the Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Амальгамация Пиромантии и Биомантии, эта психосила наполняет руки псайкера мощью кузницы, раскаляя их добела и наполняя грубой физической мощью. Псайкер получает Таланты **Unarmed Warrior** и **Unarmed Master**, его безоружные атаки получают **+1d10 Dmg**, **+PR Pen**, свойства **Concussive (0)** и **Power Field**, и могут наносить E или I урон по его выбору. При тестах Tech-Use и Trade, что требуют работы с металлом, голые руки псайкера считаются кузницей с бонусом **+5×PR** к тестам до максимума в +60.

Dimensional Loop /Пространственная Петля

500 xp | Требования: PR 5+, Blink Shield, Precognitive Dodge
Действие: Реакция **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 **Дальность:** Сам
Тип: Реакция, Избегание

Эффект: Амальгамация Телекинеза и Прорицания, эта психосила позволяет псайкеру на долю секунды искажать пространство вокруг себя, разворачивая летящие в него снаряды и пули. Сразу после получения стрелкового попадания, но до броска на урон, персонаж может манифестировать эту психосилу. За каждый **нечетный Успех** псайкер может **превратить** одно **попадание по себе** из дистанционного оружия в **попадание по противнику** который в него стрелял (место попадания определяется обращением единиц и десяток *психотеста*). Эта психосила не позволяет разворачивать выстрелы что двигаются на релятивистских скоростях, вроде лазеров или молний.

Omen /Предзнаменование

500 xp | Требования: PR 5+, Precognitive Dodge, Mind Probe
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 vs W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Изменение

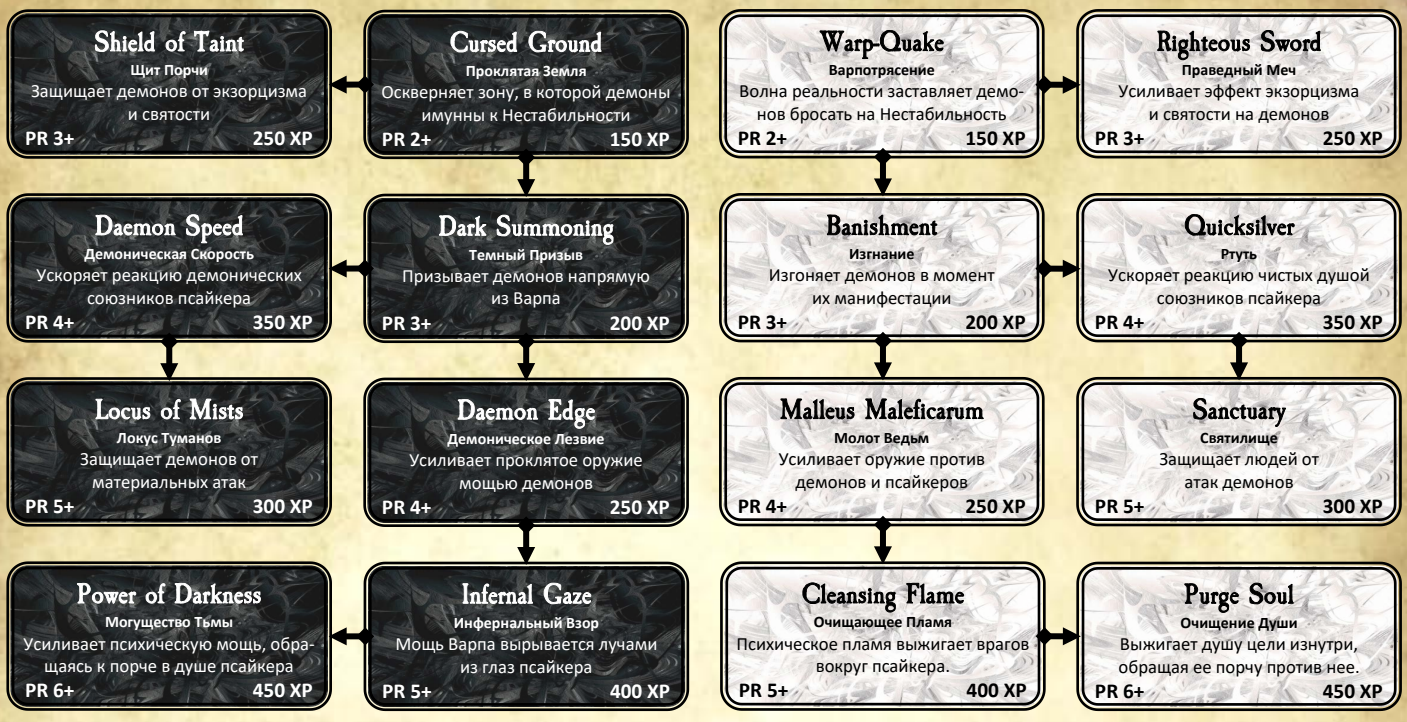
Эффект: Амальгамация Прорицания и Телепатии, эта психосила позволяет псайкеру найти в волнах вероятности самое ужасное возможное будущее своего врага и передать ему это видение. В случае победы псайкера, цель обуяна страхом ужасного Рока на **Провалы Ходов** и должна **перебрасывать** все успешные тесты на **W** и тратить хотя бы одно Очко Бесчестия или Очко Судьбы на Усиление всех тестов, провал которых может ей навредить, и еще одно на Переброс провалов по таким тестам.

Riddle of Flesh /Загадка Плоти

500 xp | Требования: PR 5+, Cellular Control, Mind Probe
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: P–10 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Амальгамация Биомантии и Телепатии, эта психосила проникает глубоко в самоощущения живого существа, позволяя псайкеру лучше понять его тело. Один раз в Ход псайкер может за свободное действие сконцентрироваться на одном живом существе в пределах ауры и узнать его S, T, A, текущий и максимальный запасы Ран и текущую Усталость. Понимание его физиологии дает псайкеру **+1d5 Dmg** на все *прицельные* атаки по этому существу. Он может пытаться в свой Ход «про-честь» дополнительные цели, тратя по одному полудействию на каждую.

ДЕМОНОЛОГИЯ



Пагубная Демонология:

Психосилы пагубной демонологии черпают силу из царств Богов в Варпе, резонируя с мощью Нерожденных и усиливая их. Чистые души быстро пятнаются Порчей от обращения к столь темным силам: при манифестации одной из этих психосил персонаж с Cor 0-29 получает 1d5 Порчи, а персонаж с Cor 30-59 – 1 Порчи.

Cursed Ground /Проклятая Земля

150 xp | Требования: PR 2+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×25м
Тип: Длительность (PR минут),Призыв

Эффект: Погружая свое сознание в сердце царства Богов, псайкер вырывает частичку их мира и накладывает его поверх реальности. Псайкер помещает шаблон **Blast (3×PR)** где угодно полностью в пределах дальности. Все демоны в пределах этого шаблона увеличивают рейтинг своего Трейта Daemonic на **+½PR(окр.▲)** и автоматически проходят тесты на Нестабильность.

Shield of Taint /Щит Порчи

250 xp | Требования: PR 3+, Cursed Ground
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Энергии Порчи видимо расходятся от псайкера волнами тьмы и искажения реальности, укрепляя духи демонов против отторгающего касания Материума и попыток его обитателей изгнать их. Все демоны внутри ауры получают бонус **+5×PR** на все тесты против Экзорцизма и эффектов чудес Веры, а также останавливают свой счетчик пребывания на материальном плане.

Dark Summoning /Темный Призыв

200 xp | Требования: PR 3+, Cursed Ground
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное Действие
Психотест: W+0/W–50 **Дальность:** PR×10м
Тип: Призыв

Эффект: Псайкер способен поглотить энергию ритуала призыва, оттянув манифестацию до нужного момента, или даже призвать демонов без ритуала, могучим усилием воли. Эта психосила может использоваться в двух режимах: в первом (W+0) псайкер манифестирует ее при завершении ритуала Призыва, сохраняя его в своей душе – он может таким образом сохранить до W.b+Cor.b демонов, считая низших зверей за два, высших зверей за три, а герольдов за пять. При развеивании поддержания силы он может манифестировать ее еще раз, чтобы призвать всех демонов в пределах силы в Истинной Форме. Во втором режиме (W–50) псайкер призывает одного низшего демона за каждый нечетный Успех.

Чистая Демонология:

Психосилы чистой демонологии черпают силу из потоков веры Человечества в божественность Императора и отрицание силы Пантеона. Порченные души несовместимы с этой силой, навлекая ее гнев: при манифестации одной из этих психосил персонаж с Cor 30-59 получает 1 непоглощаемого E Dmg в голову, а персонаж с Cor 60-100 – 1d5 E Dmg.

Warp-Quake /Варпотрясение

150 xp | Требования: PR 2+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×25м
Тип: Длительность (PR минут),Призыв

Эффект: Пылающие энергии веры, вырванные псайкером из Варпа, накладываются на реальность, расходясь волнами и дестабилизируя демонов. Псайкер помещает шаблон Blast (3×PR) где угодно полностью в пределах дальности. Все демоны в пределах этого шаблона уменьшают рейтинг своего Трейта Daemonic на **–½PR(окр.▲)** и должны проходить тесты на Нестабильность в конце своего Хода.

Righteous Sword /Праведный Меч

250 xp | Требования: PR 3+, Warp-Quake
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Ослепительное сияние веры расходится от псайкера, вливаясь в каждого, кто противостоит слугам Темных Богов. Все не-демоны внутри ауры получают бонус **+5×PR** на все тесты ритуалов Экзорцизма и сопротивление Одержимости, а пользователи Чудес Веры в ауре могут раз в день использовать Чудо, не тратя Очка Судьбы, или тратя Очко Судьбы вместо его сжигания.

Banishment /Изгнание

200 xp | Требования: PR 3+, Warp-Quake
Действие: Реакция **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×20м
Тип: Атака, Психический Шторм, Реакция, Стрельба

Эффект: Псайкер вплетает энергии отрицания в формы демонов в момент их манифестации, дестабилизируя и изгоняя их до того, как они полностью сформируются. Эту психосилу можно манифестировать, когда в пределах дальности манифестируется демон, но не более одного раза в Ход, даже если у псайкера есть доп. Реакции. При манифестации одновременно группы демонов попадания силы можно распределять между ними, даже если они находятся поодаль друг от друга.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×20м	1d10+2×PR E	PR	Sanctified, Tearing

Daemon Speed /Демоническая Скорость

350 xp | Требования: PR 4+, Dark Summoning
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×15м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Мощь псайкера позволяет демонам освободится от части оков, накладываемых на их формы законами Материума, и двигаться со скоростью мысли. Все демоны внутри ауры, находящиеся под действием Владычества или Командного Присутствия псайкера, получают бонус **+PR** к **SPD** и **Инициативе**, а также **дополнительную Реакцию**, которую они могут тратить только на Избегание от физических атак, не имеющих свойства Warp Weapon или Force, если они не совершены другими демонами.

Locus of Mists /Локус Туманов

300 xp | Требования: PR 5+, Daemon Speed
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Под властью псайкера формы демонов расплываются и разбиваются завитками тумана, собираясь воедино лишь для момента атаки. Все демоны внутри ауры получают не перегружающийся сквозной чародейский щит 1-50, который работает только против физических атак, не имеющих свойства Warp Weapon или Force, если они не совершены другими демонами.

Daemon Edge /Демоническое Лезвие

250 xp | Требования: PR 4+, Dark Summoning
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Вырывая мощь богов из Варпа, псайкер напитывает ею оружие, уже затронутое Порчей. Все демоническое оружие, руническое оружие, оружие демонов и демонических машин внутри ауры получает +PR к Dmg и +10 на все тесты с его использованием.

Infernal Gaze /Инфернальный Взор

400 xp | Требования: PR 5+, Daemon Edge
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Психический Обстрел, Стрельба

Эффект: Демоническая сила собирается в теле псайкера, усиленная Порчей в его душе и вырывается двумя потоками энергии из его глаз, испепеляя все, на что упадет его взор.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+2×PR E(Ls)	PR	Blinding (1), Felling (Cor.b), Tainted

Подобная мощь не предназначена для смертных глаз. Если псайкер сам не является демоническим, сразу после атаки он должен пройти тест на Cor+10, или Ослепнуть на 1 Раунд.

Power of Darkness /Могущество Тьмы

450 xp | Требования: PR 6+, Infernal Gaze
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–40 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Длительное (PR Раундов)

Эффект: Реальность искажается вокруг псайкера и клубы черного дыма, в завитках которого видны лики демонов и искаженные страданиями души проклятых, вытекают из его рта и глаз. Он получает +Cor.b к своему тPR, урон всех его психосил получает свойство Tainted, но психосилы с типом Незримое теряют его, т.к. их манифестацию сопровождают волны и потоки тьмы, тянущиеся из псайкера. За каждую минуту поддержания психосилы, использующей этот бонус после того, как Власть Тьмы проходит, псайкер получает 1 Порчи, но не более Cor 90.

Quicksilver /Ртуть

350 xp | Требования: PR 4+, Banishment
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×15м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Энергия чистоты изливается из псайкера, видимая как серебряные капли, и в втягивается в чистых душой вокруг него, придавая им нечеловеческую скорость. Все персонажи с Cor 0-29 внутри ауры, находящиеся под действием Командного Присутствия псайкера, получают бонус **+PR** к **SPD** и **Инициативе**, а также **дополнительную Реакцию**, которую они могут тратить только на Избегание от атак демонов и попаданий психосил.

Sanctuary /Святилище

300 xp | Требования: PR 5+, Quicksilver
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Псайкер окружает своих союзников коконами варп-энергий, дестабилизирующих демонов в момент атаки, лишая их клинки и когти субстанции, пока они проходят сквозь тела защищенных, не причиняя никакого вреда. Все персонажи с Cor 0-29 внутри ауры получают не перегружающийся сквозной чародейский щит 1-50, который работает только против атак демонов.

Malleus Maleficarum /Молот Ведьм

250 xp | Требования: PR 4+, Banishment
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Золотое сияние наполняет оружие соратников псайкера, обжигая демонов и направляя атаки в нечистых. Все оружие в руках недемонов внутри ауры получает +PR к Dmg и +10 на все тесты с его использованием, когда его используют против демонов или псайкеров.

Cleansing Flame /Очищающее Пламя

400 xp | Требования: PR 5+, Malleus Maleficarum
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Атака, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Волна белого психического пламени расходится от псайкера, выжигая демонов и Хаосополклонников вокруг него. Взрыв центрируется на самом псайкере, но не наносит попадания по нему.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+2×PR E	PR	Blinding (1), Sanctified

Персонажи с Cor 0-29 не получают попаданий от этой силы, а персонажи с Cor 30-59 получают только половину (окр.▲) урона от нее до поглощения и автоматически проходят тест против Blinding.

Purge Soul /Очищение Души

450 xp | Требования: PR 6+, Cleansing Flame
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Луч ослепительного сияния срывается с руки псайкера, поражая его врага и выжигая его изнутри тем сильнее, чем больше тот затронут Разрушительными Силами.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+PR E(Ls)	3×PR	Blinding (PR), Sanctified, Tearing

Персонажи с Cor 60-100 не могут Избегать от попадания этой психосилы и получают +3×Cor.b. Dmg от нее, а также теряют 1d5 Порчи.

ВЫСШЕЕ КОЛДОВСТВО

Hellish Blast
Адский Взрыв
Разрушительный взрыв, сотканный из гнева
PR 5+ **600 XP**

Unbalanced Mind
Разбалансированный Разум
Перехватывает контроль над чужой психосилой
PR 5+ **500 XP**

Sunder the Veil
Расщепить Завесу
Истончает границу Варпа, открывая путь сонмам демонов
PR 5+ **500 XP**

Mantle of the Daemon Prince
Мантия Демон-Принца
Временно превращает псайкера в могучего демона
PR 6+ Inf 60+ Cor 60+ **700 XP**

Shattertime
Разбитое Время
Выходит за грань времени, прыгая между моментами
PR 6+ **400 XP**

Blasphemy Made Flesh
Святотатство во Плоти
Ужас порченной души еретика останавливает атакующих
PR 6+ Cor 60+ **500 XP**

The Murder Sword
Меч Убийства
Могучий клинок, зачарованный отнять жизнь великого чемпиона
PR 7+ Inf 70+ **800 XP**

Aegis of Euphedros
Эгида Эфедроса
Феноменальная мощь ценой перманентных феноменов
PR 7+ Inf 70+ **1000 XP**

Wither Hex
Проклятье Праха
Стремительно состаривает врагов, обращая их в прах
PR 7+ W 40+ **400 XP**

Primordial Annihilation
Изначальное Уничтожение
Волна чистого Хаоса, уничтожающая реальность вокруг колдуна
PR 7+ Cor 70+ **1000 XP**

Hellish Blast /Адский Взрыв

600 xp | Требования: PR 5+, Hatred (Любая)
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×30м
Тип: Атака, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Псайкер тянется в Варп за сгустками чистейшего гнева и злобы, после чего выпускает их в Материум в виде взрыва черного пламени.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×30м	3d10+2×PR E	10	Blast (PR), Flame, Tearing

Unbalanced Mind /Разбалансированный Разум

500 xp | Требования: PR 5+, Phantom Parry
Действие: Реакция **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 vs W+0 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Атака, Реакция

Эффект: Истинный мастер колдовских искусств способен не просто мешать манифестациям противников, но даже полностью перехватывать над ними контроль. Эта психосила может использоваться когда псайкер засекает манифестацию вражеской психосилы. В случае Успеха встречного теста псайкер может изменить цель психосилы на другую в радиусе действия или полностью ее отменить, а жертва Оглушается на 1 Ход и немедленно вызывает **Феномен** с бонусом **+5** за каждый Успех псайкера на встречном тесте.

Shattertime /Разбитое Время

400 xp | Требования: PR 6+, Precognition
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Псайкер сбрасывает оковы линейного времени и становится облаком вероятностей, хаотично перемещаясь между моментами времени в одному ему известном порядке.

Он получает Трейты **Unnatural WS (+PR)**, **Unnatural BS (+PR)**, и **Unnatural A (+PR)**, и все успешные броски Избегания против его атак должны быть переброшены. В этом состоянии псайкер неспособен общаться. Псайкер может вовсе выйти из потока времени и исчезнуть из реальности, появившись позже в том же месте в начале одного из своих Ходов, но не более **PR Ходов** после исчезновения – он может использовать эту способность не более **Успехи** раз.

Sunder the Veil /Расщепить Завесу

500 xp | Требования: PR 5+, Forbidden Lore (Warp)+ 20
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–40 **Дальность:** PR×10м
Тип: Призыв

Эффект: Псайкер пробивает завесу, разделяющую материальный мир и Варп, открывая дорогу сонмам демонов, жаждущих плодов Материума.

Псайкер создает сферическую зону радиусом в дальность, центрированную на себе, где барьер между реальностью и Варпом сломан. Эта зона не перемещается вместе с псайкером и если он ее покинет, психосила развеется. Внутри зоны все психосилы должны манифестироваться в **усиленном** режиме, все **Феномены** получают **+20**, а все тесты на **Warp Instability** автоматически успешны. За каждые полные **4 Успеха** манифестации психосил (в том числе манифестации этой силы) один **низший демон** по выбору колдуна манифестируется в реальности в Истиной Форме, в любой точке сферы по выбору колдуна, оставаясь в материуме на **<эPR психосилы, что призвала его>** Раундов. Призванные таким образом демоны не враждебны к колдуну и его союзникам и скорее всего будут атаковать других персонажей, но могут отказаться сражаться против чемпионов своего Бога. Если в области действия психосилы есть свежие трупы, демон может попытаться вселиться в один – он тратит **1d5 Ходов** чтобы изменить форму своего хоста под стать своей истинной форме, но продлевает свое присутствие в Реальности до **1d5 дней**. Ритуалы, использующие **Forbidden Lore (Daemons)**, проведенные в этой зоне, получают бонус **+3×PR** и могут вызывать больше демонов, чем ожидалось.

Blasphemy Made Flesh /Святотатство во Плоти

500 xp | Требования: PR 4+, Cor 30+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: Cor–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Порча колдуна столь велика, что целые сонмы демонов тянутся на его зов, растягивая границы реальности и проявляясь роем призрачных сущностей, что кружатся вокруг него. Любой противник, пытающийся атаковать псайкера, должен пройти тест на **W–5×PR**. В случае провала, чувство чуждости, исходящее от псайкера, заставляет его замереть от ужаса и отвращения, и он не может атаковать псайкера, теряя свои действия и завершая свой Ход. Пока эта психосила поддерживается, все **Феномены** в радиусе **30м** автоматически вызывают **Прорывы**.

Mantle of the Daemon Prince /Мантия Демон-Принца

700 хр | Требования: PR 6+, Cor 60+, Inf 60+, Child of the Warp, Hatred.
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: Cor+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Длительное (PR+1 Раундов)

Эффект: Тело псайкера претерпевает изменения, сходные с демоническим возвышением, приобретая новые могущественные свойства.

Псайкер получает Трейты **Daemonic (½PR(окр.▲)**, **Fear (3)**, и **Warp Instability**, а также может выбрать два из следующих наборов свойств:

Демоническая Стойкость: Псайкер может выбрать **3** из следующих Трейтов: **Natural Armour (2)**, **Regeneration (4)**, **Sturdy**, **Stuff of Nightmares**, и **Unnatural T (+3)**.

Звериная Форма: Псайкер может выбрать **3** из следующих Трейтов: **Amphibious**, **Amorphous**, **Dark-Sight**, **Flyer (3)**, **Multiple Arms (+2)**, **Quadruped**, **Toxic (2)**, и **Unnatural Senses (5)**.

Хищнические Дары: Псайкер получает Трейты **Deadly Natural Weapons (2)**, **Unnatural S (+3)**, и **Warp Weapon**, и может выбрать добавить своим новым демоническим когтям одно из следующих свойств: **Crippling (3)**, **Felling (3)**, **Flame**, **Flexible**, **Tearing**, **Toxic (2)**, или **Tainted**.

Эта психосила не может быть манифестирована в безопасном режиме. Если псайкер опускается до 0 Ран, психосила развеивается и он Оглушается на 1 Ход.

Aegis of Euphedros /Эгида Эфедроса

1000 хр | Требования: PR 7+, Inf 70+, Child of the Warp, Forbidden Lore (Warp) +30, Scholastic Lore (Occult) +30
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Длительное (PR+1 Раундов)

Эффект: Псайкер пропускает чистую энергию Варпа через свою душу и тело, испуская импульсы силы. Его тело отрывается от земли и теряет реальность, в то время как его психическая мощь возрастает, питаемая адскими силами по ту сторону завесы.

Эта психосила не может быть манифестирована в безопасном режиме, как не могут и другие психосилы, пока она активна. Псайкер считается демоническим в расчете манифестации психосил и феноменов. Он получает Трейты **Incorporeal** и **Hoverer(6)**, **+20 на все психотесты**, и может воздействовать своими психосилами на цели в Реальности, невзирая на Трейт **Incorporeal**, но на него самого также могут воздействовать психосилы. Он игнорирует все модификаторы на броски **Феноменов**, перебрасывая результаты **75+** неограниченное количество раз, пока не выпадет результат до 75, и может тратить свои действия только на движение, манифестацию психосил и активацию их эффектов. Все психотесты, что целятся в или задевают псайкера получают штраф **–10**. Урон всех психосил псайкера получает свойства **Warp Weapon** и **Tainted**, если псайкер того желает. **Демоны** и одержимые ими находят пульсирующую от псайкера энергию пугающей и отталкивающей и не могут приближаться к нему ближе, чем на **10м**, принимая все возможные усилия, чтобы убраться из этого радиуса в безумной панике, если они в нем оказываются. Высшие Демоны и некоторые могучие Демон-Принцы по решению ГМа могут игнорировать этот отталкивающий эффект, но получают штраф **–10** на все тесты, находясь в его радиусе.

Психические Феномены, вызванные манифестацией этой психосилы или других психосил, пока Эгида Эфедроса активна, перманентно привязываются к местности в том или ином виде по решению ГМа. Например Могильный Холод перманентно покрывает всё в радиусе инеем, со временем создавая ледник, Кровавые Слезы будут стекать из стен до конца времен, затапливая местность кровью, Гниение будет уничтожать всю пищу, попавшую в зону, а Падение Вверх перманентно разворачивает гравитацию в сфере вокруг колдуна. Заброшенные города и целые опустевшие миры отмечают следы безрассудного использования этой психосилы, как немой памятник безумной гордыне колдунов.

The Murder Sword /Меч Убийства

800 хр | Требования: PR 7+, Inf 70+
Действие: Дл. действие (30 минут) **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** Касание / PR×1км *(П)*
Тип: Психический Клинок

Эффект: Колдун посвящает оружие смерти своего заклятого врага, вплетая его имя и образ в зачарование, чтобы направить клинок на его верную погибель.

При манифестации этой психосилы, псайкер назначает ей выбранную цель, о которой он знает. Оружие получает **+2×PR Dmg**, **+2×PR Pen** и **+30** на все **тесты WS** против выбранной цели. Назначенная цель получает штраф **–5×PR Dmg** к рейтингу **силовых щитов** против этого оружия. Попадания этого оружия по назначенной цели не могут быть перенаправлены на другого персонажа, например, с помощью Таланта Unholy Devotion или Трейта Fanatic. Если это оружие наносит назначенной цели смертельное ранение, она должна тратить двойное количество Inf или сжигает два Очка Судьбы для спасения от смерти.

Назначенная цель инстинктивно чувствует злой рок и жажду убийства, исходящую из оружия, если видит его, и понимает, что оно смертельно опасно для нее. Когда цель умирает, психосила развеивается.

Wither Hex /Проклятье Праха

400 хр | Требования: PR 7+, W 40+, Hex of Decrepitude
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–10 vss T–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Цель этой психосилы стремительно стареет и увядает в ужасных муках, когда силы Варпа высасывают из нее силы и здоровье, ускоряя старение на десятилетия за считанные секунды.

Психосила требует встречного психотеста с тем же уровнем манифестации в начале каждого Хода поддерживания, но эти тесты не вызывают Феноменов. Когда псайкер побеждает во встречном тесте, цель получает **1d5 Усталости**, **Оглушена на 1 Раунд** и получает **2d10+PR** урона в **S**, **T**, и **A**. Если цель побеждает, ничего не происходит, но сила продолжает поддерживаться. Если урон в Характеристику опускает ее до нуля, псайкер может выбрать оставить ее на 1 и нанести 1d5 перманентного урона в эту Характеристику, или довести ее до 0 как обычно. Если T цели опускается до 0, она умирает, рассыпаясь прахом, словно древняя мумия. Урон в Характеристики, полученный от этой психосилы, восстанавливается каждые 8 часов вместо обычного темпа раз в час. Нестареющие существа, вроде машин, Астартес или демонов, имунны к этой психосиле. Персонаж не может подвергаться воздействию этой психосилы более одного раза в 9 лет.

Primordial Annihilation /Изначальное Уничтожение

1000 хр | Требования: PR 7+, Cor 70
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: Cor–20 **Дальность:** Сам
Тип: Атака, Психический Взрыв (10×PR), Стрельба

Эффект: Псайкер выпускает чистую силу Варпа в мир, выжигая притворное постоянство Реальности волной чистого Хаоса. Мало что может выстоять против столь разрушительной мощи, и еще меньше может выстоять неизменным.

Изначальное Уничтожение должно манифестироваться в усиленном режиме. Взрыв центрируется на самом псайкере. Псайкер и опора, на которой он стоит, не задевается выплеском Варпа.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
–	PRd10 E	0	Blast (10×PR), Flame, Warp Weapon

Эта психосила наносит урон по всем объектам в области взрыва, даже если они не имеют душ, невзирая на свойство Warp Weapon.

Феномен: Вместо обычного Феномена, эта психосила автоматически вызывает сразу **два Прорыва**.

ТЕЛЕКИНЕЗ

Atlas
Атлант
Передвижение колоссальных тяжестей силой разума
PR 5+ — 300 XP

Mind Over Matter
Разум Превыше Материи
Грубое передвижение предметов силой разума
PR 1+ — 100 XP

Speed Barrier
Скоростной Предел
Останавливает пули, снаряды, и бегущих врагов
PR 5+ — 400 XP

Shockwave
Ударная Волна
Волна силы, разбрасывающая и оглушающая врагов
PR 3+ — 200 XP

Force Bolt
Силовой Снаряд
Убийственный снаряд телекинетической силы
PR 1+ — 200 XP

Adhesion
Сцепление
Псайкер намертво прилепляется к поверхностям
PR 1+ — 100 XP

Anchor
Якорь
Связывает два объекта мощными гравитационными узами
PR 3+ — 200 XP

Eye of the Storm
Глаз Шторма
Град телекинетических снарядов, поражающий орды врагов
PR 4+ — 300 XP

Force Storm
Силовой Шторм
Поток смертоносных снарядов телекинетической силы
PR 2+ — 350 XP

Levitation
Левитация
Полет для псайкера и объектов, которых он касается
PR 2+ — 200 XP

Chariot
Колесница
Контролирует большой невооруженный объект
PR 4+ — 400 XP

Ballista
Баллиста
Запускает оружие как управляемый снаряд, пробивающий врагов
PR 5+ — 400 XP

Battering Ram
Таран
Вырывает огромный булыжник и таранит им врагов
PR 4+ — 500 XP

Personal Gravity
Личная Гравитация
Меняет направление собственной гравитации
PR 4+ — 500 XP

Gravitic Infusion
Гравитационное Вливание
Меняет вектор гравитации, действующей на объект
PR 5+ — 400 XP

Vortex of Doom
Вихрь Рока
Хаотично перемещающийся шторм разрушительной силы
PR 7+ — 800 XP

Press
Пресс
Оболочка силы, связывающая и крушащая врагов
PR 6+ — 600 XP

Gravity Field
Гравитационное Поле
Отключает гравитацию в большой зоне
PR 6+ — 600 XP

Weight of the World
Тяжесть Мира
Сокрушает врагов усиленной гравитацией
PR 7+ — 800 XP

Force Barrier
Силовой Барьер
Нерушимая телекинетическая стена преграждает путь
PR 3+ W 45+ — 400 XP

Telekinetic Shield
Телекинетический Щит
Незримый щит прикрывает псайкера от атак
PR 2+ W 40+ — 200 XP

Telekinetic Blade
Телекинетический Клинок
Создает невидимый клинок из силовых полей
PR 1+ A 30+ — 200 XP

Telekinetic Edge
Телекинетическое Лезвие
Усиливает рукопашное оружие телекинезом
PR 3+ A 40+ — 300 XP

Force Prison
Силовая Темница
Пузырь силы, запирающий врагов внутри
PR 7+ W 60+ — 800 XP

Telekinetic Dome
Телекинетический Купол
Расширенный телекинетический щит, защищающий всех внутри
PR 5+ W 50+ — 400 XP

Bladestorm
Вихрь Клинков
Вихрь телекинетических лезвий, кружащийся вокруг псайкера
PR 5+ A 40+ — 400 XP

Fulcrum
Точка Опоры
Создает незримые опоры в воздухе по велению псайкера
PR 6+ A 50+ — 400 XP

Deathgrip
Смертельная Хватка
Повреждает внутренности жертвы телекинетической хваткой
PR 3+ — 450 XP

Precision Telekinesis
Точный Телекинез
Незримые руки телекинетической энергии
PR 2+ — 200 XP

Fold Space
Сложенное Пространство
Складывает пространство, создавая локальный портал
PR 2+ — 200 XP

Blink Shield
Мигающий Щит
Защищает союзников, открывая микропорталы на пути атак
PR 3+ P 40+ — 450 XP

Telekine Shackles
Телекинетические Путы
Связывает врага путами силы, мешая его движениям
PR 7+ — 600 XP

Telekine Mantle
Телекинетическая Мантия
Телекинетически усиливает движения псайкера
PR 6+ — 500 XP

Gate of Infinity
Врата Вечности
Портал сложенного пространства на огромные дистанции
PR 6+ — 500 XP

Exile
Ссылка
Телепортирует врагов на огромные дистанции
PR 7+ — 600 XP

Slow Fall
Медленное Падение
Позволяет медленно спрыгнуть с любой высоты
PR 3+ — 100 XP

Jump
Прыжок
Позволяет прыгать на большие дистанции
PR 1+ — 100 XP

Lunge
Рывок
Псайкер стремительно перемещается по прямой
PR 3+ — 200 XP

БАЗОВАЯ ПСИХОСИЛА:

Mind Over Matter /Разум Превыше Материи

100 хр | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+20/10/0 (vss S+0) **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака

Эффект: Это базовая сила телекинеза является надежным и многосторонним инструментом в арсенале множества псайкеров. Она может использоваться в трех режимах с разными бонусами на психотест:

1) Постоянное Движение (W+20): Позволяет перемещать предмет весом до **PR×20кг** где угодно в пределах дальности. Предмет двигается со скоростью не более **W.b×2м** за Ход. Психосила может поддерживаться только в этом режиме.

2) Пинок (W+10): Позволяет запустить цель на **PR+<Успехи> м** в определенном направлении. Если цель является персонажем и имеет точку опоры, она может провести встречный тест на vss S+0 против Успехов псайкера. Максимальный вес цели **PR×150кг**, но если цель тяжелее, пинок все равно на нее воздействует – просто дистанция броска пропорционально сокращается. Цель получает урон от падения, как буд-то она упала половину дистанции, на которую ее швырнули.

3) Снаряд (W+0): Позволяет поднять и прицельно метнуть в противника предмет весом до **PR×5кг**, если как предмет, так и его цель, находятся в пределах дальности силы. Предмет наносит **1d10+PR I Dmg, Pen 0, Primitive**. Таким образом можно метать рукопашное оружие и оно будет наносить свой базовый урон +PR, при этом если базовый кубик урона оружия только **d5**, как у ножа, он заменяется на **d10**. Если это метательное оружие, псайкер может комбинировать эту психосилу с метанием, несмотря на то, что оба действия являются Атаками, добавляя **+PR к Dmg** и количество Успехов на психосилу к количеству Успехов на атаку, и также увеличивая **d5** до **d10**. От снарядов можно уклоняться как обычно, и даже парировать их при наличии Таланта **Deflect Shot**.

Вес:

Многие психосилы телекинеза имеют ограничения по весу объектов, которые они могут сдвигать. Таблица ниже приводит примеры весов разных распространенных объектов:

Объект	Масса	Объект	Масса
Стол	***20-30кг***	Человек	***50-120кг***
Шкаф	***40-80кг***	Огрин	***400-500кг***
Мешок с песком	***40-50кг***	Астартес без брони	***300-400кг***
Стальная дверь	***50-80кг***	Астартес в броне	***450-600кг***
Блок когитаторов	***100-150кг***	Терминатор	***1,1-1,7т***
Стазис-под	***120-300кг***	Лэнд Спидэр	***3-4т***
Рокритовая плита	***300кг-3т***	Носорог, Химера	***4-6т***
Маглев лифт	***700кг-2т***	Шагоход Часовой	***5-7т***
Цивильная машина	***1-3т***	Дредноут	***10-12т***
Цивильный грузовик	***4-7т***	Леман Русс	***55-65т***
Вагон поезда	***25-50т***	Лэнд Рейдер	***70-75т***

РАЗНОЕ:

Atlas /Атлант

300 хр | Требования: PR 5+, Mind Over Matter
Действие: Полное Действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Изменение

Эффект: Усилием воли псайкер поднимает массивный предмет в воздух и заставляет его следовать за собой. Позволяет перемещать предмет весом до **PR×1т** где угодно в пределах дальности. Предмет двигается со скоростью не более **W.b×1м** за Ход. Если предмет слишком тяжелый, псайкер может выбрать поддерживать на нем психосилу и потратить полное действие, чтобы **поднять эPR на 1**, но не более **×3** стартового. Если этой психосилой поднимают персонажа, он может пройти тест на A+20 сразу при манифестации и вначале каждого своего Хода, чтобы высвободиться от нее. Эта психосила требует усиленной концентрации и пока она поддерживается псайкер не может совершать Атаки и Бег, а если он Оглушен, сила развеивается.

Speed Barrier /Скоростной Предел

400 хр | Требования: PR 5+, Mind Over Matter
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–10 (vs S/Athletics+0) **Дальность:** PR×0.5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Облако невидимой телекинетической энергии окутывает псайкера, поглощая скорость любого объекта в его пределах. Любой физический объект, который движется со **скоростью более 10м в Ход** в пределах ауры немедленно останавливается и замирает в воздухе до конца следующего Хода псайкера. Это эффективно останавливает пули, болты и даже горящий прометий. Персонажи, которые превысили эту скорость (в т.ч. дружественные), могут пройти встречный тест на **S или Athletics(S)** (по собственному выбору), иначе они не могут совершать Движения до конца Хода псайкера, но даже в случае Успеха они останавливаются в том месте, где они проникли в ауру или разогнались до предельной скорости. Персонажи с **Размером ½PR(окр.▼)** и более автоматически проходят этот тест, и могут вместо этого пройти тест на S или Athletics(S) (по собственному выбору), чтобы игнорировать остановку и двигаться сквозь ауру свободно.

Jump /Прыжок

100 хр | Требования: PR 1+, Mind Over Matter
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Движение, Физическое

Эффект: Телекинетическое ускорение позволяет псайкеру совершать стремительные прыжки без особых усилий. Псайкер совершает прыжок на до **PR×3м** в длину и **PR×1,5м** в высоту, независимо от разбега. Если он таким образом выпрыгивает из рукопашной, это считается как Вольт и противники бросают свои встречные броски WS против его психотеста.

Slow Fall /Медленное Падение

100 хр | Требования: PR 3+, Jump
Действие: Полудействие / Реакция **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Телекинетический контроль псайкера позволяет ему замедлить свое падение и контролировать его. Он не получает урон от падения и всегда приземляется на ноги, если того желает. Он может замедлить скорость падения вплоть до **20–2×PRм** в Ход (зависнуть в невесомости, если это 0 или меньше) и может за свободное действие перемещаться до **PRм** в Ход по горизонтали, находясь в свободном падении.

Lunge /Рывок

200 хр | Требования: PR 3+, Jump
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Движение, Физическое

Эффект: Псайкер придает себе невероятное ускорение телекинезом, в мгновение преодолевая значительную дистанцию, поднимая за собой ветер, несущий пыль и мелкие предметы. Псайкер перемещается по прямой на до **PR×5м** в любом направлении, если путь ничто не преграждает. Если на пути есть персонажи, псайкер может пытаться смести их в сторону, как действием Напрололом с **2×PR** Успехов на всех связанных тестах. Противники, чей **A.b** ниже чем **PR** этой силы, не могут совершать по нему свободные атаки во время этого движения. Если это движение помещает псайкера в рукопашную, оно считается как Натиск, все еще тратя только одно полудействие.

СОКРУШЕНИЕ:

Shockwave /Ударная Волна

350 хр | Требования: PR 3+, Force Bolt
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Атака, Незримое, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Волна невидимой силы расходится от псайкера, раскидывая врагов. Взрыв центрируется на самом псайкере, но не наносит попадания по нему.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
–	1d10+2×PR I(Cr)	0	Blast (PR), Concussive (½PR(окр.▲))

Eye of the Storm /Глаз Шторма

300 хр | Требования: PR 4+, Force Storm
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Псайкер может создавать дождь из силовых болтов, уничтожая толпы противников беспощадной бурей психической ярости. Один раз в Ход псайкер может совершить следующее действие:
Действие: Свободное действие
Тип: Атака, Ментальное, Незримое

Псайкер может поразить до PR целей в пределах Ауры. Он должен пройти тест на **W+10**, чтобы поразить каждую из его целей, нанося попадание со следующим профилем:

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	2d10+3×PR I(Cr)	0	Devastating (2)

Каждая цель не может быть поражена более одного раза в Ход, если она не является Ордой.

Ballista /Баллиста

400 хр | Требования: PR 5+, Battering Ram
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Стрельба

Эффект: Пронизанное телекинетической силой оружие срывается с места и, выделывая петли в воздухе, проносится меж врагов псайкера, нанося удары с непредсказуемых углов. Псайкер выбирает незакрепленное одноручное рукопашное оружие, которое никто не держит, или оружие в своих руках или на своей разгрузке – это оружие наносит **PR попаданий** одним из своих рукопашных профилей с **2×PR Dmg** вместо **S.b** в расчете урона по целям в пределах дальности, считаясь как стрелковые атаки с **любого направления**. Псайкер может сделать любое из попаданий **прицельным**, пройдя тест на **W+0 со штрафом на попадание в часть тела**. В случае провала этого теста, оружие попадает в торс цели. По завершении атаки псайкер может выбрать бросить оружие где угодно в пределах дальности, или вернуть его себе в руку или на разгрузку.

Vortex of Doom /Вихрь Рока

800 хр | Требования: PR 7+, Press
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Психический Взрыв (X), Стрельба

Эффект: Сгущая телекинетическую энергию в одной точке до предела, псайкер пробивает дыру в реальности, выпуская наружу вихрь хаотичной телекинетической энергии, разрывающей все на своем пути. При манифестации этой силы ее начальный радиус взрыва и бронебойность зависят от **X = ½Успехи(окр.▲)**.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	3d10+X I(Cr)	2×X	Blast (X)

Взрыв остается на поле боя и любой персонаж, не получавший попадание от него с конца предыдущего Хода псайкера, входя в него, получает попадание от него. В начале Хода псайкера тот должен пройти тест на **W+5×тPR–5×X**, а все другие псайкеры в радиусе **X×10м** от Вихря, знающие психосилу Mind Over Matter, могут потратить **Реакцию**, чтобы тоже пройти этот тест. Псайкер, набравший больше всех Успехов (при паритете побеждает тот, у кого выше **тPR**, а при паритете тPR – у кого выше **W**), может тратить свои **Успехи**, чтобы **увеличить** или **уменьшить X на 1**, или **передвинуть Вихрь на 1м** в любом направлении, после чего Вихрь наносит попадание по всем целям на своем пути, а победивший псайкер в следующий Ход может проходить этот тест, не тратя Реакций. Если никто не прошел этот тест, Вихрь получает **+1d10–6 к X**, смещается на **1d10м** в случайном направлении и наносит попадание по всем целям на своем пути. Если **X** опускается до 0, Вихрь развеивается.

Force Bolt /Силовой Снаряд

200 хр | Требования: PR 1+, Mind Over Matter
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Незримое, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Псайкер собирает сгусток невидимой бесшумной телекинетической энергии и метает его во врага, корежа броню и плоть, и отбрасывая цель могучим ударом.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+2+2×PR I(Cr)	0	–

Если псайкер попадет по противнику, набрав **3+ Успеха**, он также сбивает его с ног и отбрасывает на **1d5м** прямо от себя. За каждый уровень Размера свыше 0 это требование удваивается, т.е. чтобы сбить с ног Космодесантника (Размер 1) потребуется 6+ Успехов, а Дредноут (Размер 2) – 12+ Успехов.

Force Storm /Силовой Шторм

350 хр | Требования: PR 2+, Force Bolt
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Незримое, Психический Шторм, Стрельба

Эффект: Поток силовых болтов вырывается из воли псайкера, словно очередь из бесшумного невидимого пулемета, скашивая орды врагов или сминая одиночные цели беспощадным шквалом могучих ударов.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+3×PR I(Cr)	0	–

Battering Ram /Таран

500 хр | Требования: PR 4+, Force Storm
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×2м / PR×10м
Тип: Атака, Стрельба, Непрямое

Эффект: Мощным усилием воли телекинетик вырывает из земли или постройки огромный кусок камня или кладки и метает его в своих врагов, проделывая кровавую просеку в их рядах и раскидывая выживших в стороны. Псайкер выбирает невоодушевленный предмет (не технику), вроде скалы или стены, в первой дальности силы и вырывает из него массивный кусок как минимум **1м³** (если у объекта такого большого куска нет, психосила просто разрывает его на части и растирает в пыль без какого-либо дальнейшего эффекта). Этот кусок затем с большой силой выстреливается по прямой линии в любом направлении которое псайкер захочет. Все цели в пределах второй дальности силы на пути снаряда (шириной 1м) должны пройти тест на **A–10** (**A+10** если они были заранее предупреждены об атаке), или получить попадание (от которого можно Избегать как от обычной стрельбы) со следующим профилем.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	2d10+3×PR I(Cr)	0	Concussive (0)

Попадание сбивает цель с ног и отбрасывает ее в сторону с пути снаряда. Цели весом **750×PR кг** и более при попадании в них не сбиваются с ног и останавливают снаряд.

Press /Пресс

600 хр | Требования: PR 6+, Battering Ram
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×2м / PR×15м
Тип: Атака, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Мерцающий кокон телекинетической энергии формируется вокруг цели и начинает сжиматься, ломая кости и корежа металл. Особо прочные существа или техника могут выжить после первичного удара, но это лишь вопрос времени, как скоро телекинетическая хватка псайкера сомнет их в неузнаваемые комья.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	PRd10 I(Cr)	0	Snare (½PR(окр.▲)), Tearing

Если цель Избежала попадания психосилы или прошла свой первый тест против Snare, сила не поддерживается, а если цель вырвалась из эффекта Snare, сила немедленно развеивается. Если цель успешно поймана, в начале каждого Хода псайкера она получает еще одно попадание с этим профилем с **+1d10 Dmg** за каждый Раунд, проведенный ею под эффектом **Snare** от этой силы. По завершении поддержания психосилы псайкер получает **1 Усталости**, а если цель до сих пор жива, с нее снимается эффект Snare.

ГРАВИМАНТИЯ:

Adhesion /Сцепление

100 хр | Требования: PR 1+, Mind Over Matter
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Оболочка гравитационной силы окружает псайкера, позволяя ему намертво сцепляться с любой поверхностью. Он способен **Карабкаться** по любым поверхностям, вплоть до отвесного стекла, автоматически преуспевая на всех тестах Карабканья с **PR Успехов**, и из его рук невозможно **вырвать предметы** или **выбить оружие**. Если он выбросил меньше **PR Успехов** или провалил тест на сопротивления **сдвиганию** или **сбиванию с ног**, он автоматически преуспевает в них с **PR Успехов**.

Levitation /Левитация

200 хр | Требования: PR 2+, Adhesion
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+10 **Дальность:** Касание
Тип: Изменение (PR)

Эффект: Касание псайкера вырывает объект из оков гравитации, подчиняя его движение своей воле. Позволяет двигать объекты весом до **300×PR кг** как будто они невесомые, если псайкер касается их. Если использовать на себе, псайкер получает Трейт **Flyer (W.b)**, если его собственная масса влезает в лимит, и может использовать остаток лимита, чтобы брать с собой до PR–1 пассажиров или грузов в полете.

Personal Gravity /Личная Гравитация

500 хр | Требования: PR 4+, Levitation
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Псайкер может изменять воздействие гравитации на собственное тело, чтобы ходить по стенам и потолку или если он достаточно безрассуден или умел – «летать», падая в сторону, отличную от низа. Псайкер способен контролировать **направление** (но не силу) **гравитации**, воздействующей на его тело и снаряжение. В свой Ход он может в процессе движения, бега или Натиска переходить с пола на стены и потолок, совершая бросок на **Acrobatics+3xPR**, если он переходит с одной поверхности на другую, или **Acrobatics+1xPR**, если он прыгает между поверхностями (например прыгает с пола на потолок или с левой стены на правую) – если он проваливает этот бросок, псайкер спотыкается и падает, а в случае прыжка он также может получать урон от падения. Эту психосилу можно использовать, чтобы **летать со скоростью свободного падения** (обычно 100 м в Ход) без траты действий на движение. Любые маневры в полете (в том числе посадка) требуют броска на **Operate (Aeronautica)–40+3xPR** из-за того, что псайкер может контролировать только вектор своей тяги, но не его силу. Крылья, гравишюты, прыжковые ранцы, и прочие инструменты для маневрирования в воздухе могут давать бонусы на тесты маневрирования по решению ГМа. Распространенной техникой является перед посадкой манифестировать на себя Левитацию, чтобы сесть без риска превратиться в мокрое пятно.

Gravity Field /Гравитационное Поле

600 хр | Требования: PR 6+, Personal Gravity
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×25м
Тип: Атака, Незримое, Призыв

Эффект: Псайкер отрезает пузырь пространства от гравитации, погружая его в невесомость. Псайкер помещает **сферический шаблон Blast (PR×3)** где угодно полностью в пределах дальности. Эта сфера погружается в невесомость – все незакрепленные объекты и предметы медленно (**0,5 м в Ход**) взлетают, подброшенные вверх упругостью опор и собственной структуры, зависая над полом на высоте **2-3м** после торможения о воздух. Сильный ветер в поле может сдувать зависшие объекты по усмотрению ГМа. Персонажи могут потратить **Реакцию**, чтобы попытаться ухватиться за опоры, если таковые есть рядом, пройдя тест на **A+10**; для этого им нужно иметь хотя бы одну свободную руку (они могут выбросить предметы, что держали в руках); маг-сапоги и подобное снаряжение позволяет уцепиться за опору автоматически. Зависший в невесомости персонаж получает штраф **–20 на все тесты**, требующие координации движений, если не имеет альтернативных методов движения, а атаки оружием, имеющим отдачу, начинают дико вращать его, увеличивая штраф до –40.

Сам псайкер имеет Трейт **Flyer (W.b)**, находясь в гравитационном поле. В начале своего Хода он может **передвинуть** поле на **W.b×1м** в любом направлении.

Anchor /Якорь

200 хр | Требования: PR 3+, Adhesion
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+10 **Дальность:** Касание
Тип: Длительное (Успехи Раундов), Изменение, Касание

Эффект: Касание телекинетика вливает гравитационную силу в его цель, намертво сцепляя ее со всем, чего она касается. Цель психосилы сцепляется со всем, чего она касается на момент манифестации, (псайкер может исключить себя). Любые попытки сдвинуть цель должны набрать больше **2×PR Успехов**, чтобы оторвать ее от опоры. Персонаж, прилепленный ногами к твердому полу, не может совершать **Движения** и получает штраф **–20 на Уклонения**. Тест на попытку оторвать цель от опоры, не набравший достаточно Успехов, но достаточно, чтобы сломать саму опору, или выломать ее кусок, он может таким образом освободить цель от хватки, хотя прилипшие к ней куски опоры все еще могут мешать.

Chariot /Колесница

400 хр | Требования: PR 4+, Levitation
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** Касание / PR×10м *(П)*
Тип: Изменение, Касание

Эффект: Псайкер может отметить неодушевленный предмет меткой своей души и поднять его в воздух, управляя его движениями. Эта психосила действует только на неодушевленные объекты весом не более **PR×1т,** но позволяет вырывать куски из больших предметов из материалов с низкой прочностью на разрыв (вроде камня и рокрита), например, вырвав кусок крыши здания, или ворота крепости. Псайкер может двигать объект не более, чем на **W.b×2м** за полудействие или **W.b×6м** за полное действие, но не далее, чем дистанция поддержания. Объект можно использовать как мобильное укрытие, транспорт, или медлительное и неуклюжее, но мощное оружие. При попытках использовать объект как оружие, атака им требует броска на **W–20**, все тесты **Избегания** от этой атаки получают бонус **+20**, а попадание наносит как цели так и самому объекту **2d10+<1 за каждые 100кг веса, но не более дистанции разгона перед ударом в метрах> I(Cr) Dmg**, **Pen 0**.

Gravitic Infusion/Гравитационное Вливание

400 хр | Требования: PR 5+, Personal Gravity
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** Касание
Тип: Изменение

Эффект: Опытный телекинетик способен контролировать чужую гравитацию почти также легко, как свою собственную. Применение этой психосилы накладывает на цель **<Успехи> Гравитационных Вливаний**. Если количество **Вливаний×150 кг** больше, чем масса цели, псайкер в момент манифестации силы может изменить направление (но не силу) гравитации, воздействующей на цель. Этот эффект длится до тех пор, пока количество Вливаний не упадет ниже, чем масса цели. В начале Раунда все объекты теряют один пункт Вливания. Если использовать эту психосилу для метания предметов или персонажей, псайкер должен пройти тест на **W+20**, чтобы попасть в цель, и как снаряд, так и цель получают **2d10+<1 за каждые 100кг веса, но не более дистанции разгона перед ударом в метрах> I(Cr) Dmg**, **Pen 0**. Снаряд-персонаж считает это как урон от Падения и может Сгруппироваться от него.

Weight of the World /Тяжесть Мира

800 хр | Требования: PR 7+, Gravity Field
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×15м
Тип: Атака, Незримое, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Фокусируя свою волю на участке местности, псайкер на несколько секунд многократно усиливает гравитацию в нем, обрушивая здания и раздавливая врагов под весом их собственных доспехов.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×15м	–	3×PR	Blast (PR), Felling (½PR(окр.▲)), Grav

Все твердые поверхности в зоне взрыва корежатся и крошатся, становясь Трудным Ландшафтом (–10).

БАРЬЕРЫ СИЛЫ:

Telekinetic Shield /Телекинетический Щит

200 xp | Требования: PR 1+, W 40+, Mind Over Matter
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Псайкер создает окружающий его тело овальный телекинетический щит, защищающий его от ударов. Псайкер получает **+PR** к **AP** на все части тела. AP щита может использоваться против **Варп-Оружия**. Щит способен останавливать быстрых противников, добавляя бонус **+5×PR** на встречные тесты против Напролом. Щит игнорируется всеми атаками, что игнорировали бы силовой щит-купол.

Force Barrier /Силовой Барьер

400 xp | Требования: PR 3+, W 45+, Telekinetic Shield
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×5м
Тип: Призыв

Эффект: Псайкер создает мерцающую телекинетическую стену длиной не более **PR×5м** и высотой не более **PR×1м** полностью в радиусе действия. Стена имеет **AP 4×PR** и останавливает любые материальные атаки с обеих сторон, но свободно пропускает лазеры, звук, радиацию, молнии и большую часть психических атак. Персонажи не могут проходить сквозь стену. Любые атаки, что не проходят сквозь нее, попадают по стене автоматически и, в случае пробития, создают брешь **2×2м**. Псайкер может затягивать по одной бреши в Ход, тратя на это полудействие или Реакцию. По завершении поддержания психосилы, псайкер получает 1 Усталости.

Telekinetic Dome /Телекинетический Купол

400 xp | Требования: PR 5+, W 50+, Telekinetic Shield
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×3м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Псайкер создает расширенный телекинетический щит, прикрывающий его союзников от вражеского огня. Все персонажи внутри ауры получают укрытие с **AP**, равной **PR**, против любых атак, идущих снаружи ауры. Псайкер может в свой Ход свободно изменять радиус Ауры, но не более дальности.

Force Prison /Силовая Темница

800 xp | Требования: PR 7+, W 60+, Telekinetic Shield
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–40 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Длительное (Успехи Раундов), Призыв

Эффект: Незримая оболочка телекинетической силы формируется вокруг цели, запирая ее внутри и отрезая ее от внешнего пространства на всех возможных уровнях. Псайкер создает полую сферу силы диаметром до **PR×1м** где угодно полностью внутри дальности. Персонажи, атаки и психосилы не могут проходить сквозь сферу и она даже блокирует психосилы. Если цель поддерживала какие-то психосилы снаружи Темницы, те немедленно развеиваются, как если бы цель покинула дальность поддержания. Темница имеет **AP 4×PR** и **10×PR Ран**. Если ее Раны опускаются до 0, Темница развеивается. Она получает удвоенный урон от психосил и варп-оружия, но может использовать свой AP против варп-оружия.

КЛИНКИ СИЛЫ:

Telekinetic Blade /Телекинетический Клинок

200 xp | Требования: PR 1+, A 30+, Mind Over Matter
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** Касание / PR×5м *(П)*
Тип: Призыв

Эффект: Псайкер способен создать бритвенно-острый клинок из чистой воли. Он создает любое примитивное рукопашное оружие у себя в руке. Это оружие может использовать только профили, наносящие **R Dmg**, получает **+PR Dmg** и **+PR Pen**, и ничего не весит. Клинок невидим, и персонажи, неспособные засекать его, (например, пси-чутьем или эхолокацией) получают штраф **–20** на броски **Избегания** против атак им. Если это оружие использовать с помощью **Точного Телекинеза**, атаки им становятся полностью невидимыми и получают тип **Незримое**.

При манифестации этой психосилы с **PR 4+** псайкер может создать **еще одно оружие**, и еще по одному на **PR 7+** и **PR 10+**.

Telekinetic Edge /Телекинетическое Лезвие

300 xp | Требования: PR 4+, A 35+, Telekinetic Blade
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** Касание / PR×5м *(П)*
Тип: Психический Клинок

Эффект: Оболочка телекинетической силы обволакивает оружие, усиливая его взмахи, укрепляя его, и заостряясь вокруг лезвий. Оружие получает **+PR Dmg** и свойство **Reinforced**. Профили, что наносят **R Dmg**, также получают **+PR Pen**. Профили, что наносят **I(Cr) Dmg**, отращивают шипы и получают **+5** на попадание по противникам в жесткой броне, если уже не получают это преимущество от модификации *Flanged/Spiked*.

Bladestorm /Вихрь Клинков

400 xp | Требования: PR 5+, A 40+, Telekinetic Blade
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Эта техника – элегантная демонстрация смертоносной воли псайкера, проявляющаяся во множестве парящих клинков разрушающей силы, со стороны кажущихся туманными искажениями воздуха.

PR лезвий возникают вокруг псайкера и парят вокруг него кругами, создавая потенциальное препятствие для вражеских атак. Любой противник, атакующий псайкера, получает штраф **–2** к тестам атак за каждое активное лезвие. Пока психосила активна, псайкер считается вооруженным пистолетом со следующим профилем:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	S/2/все	1d10+3×PR R	PR	–

Это оружие не занимает места в руках (считается как в дополнительной руке), использует **W вместо BS** для тестов стрельбы и имеет модификаторы **+5** и **+0** для коротких и длинных очередей вместо обычных +0 и –10. Стрельба из этого оружия тратит лезвия из Вихря Клинков вместо амуниции (с соответственным понижением штрафа на попадание по персонажу) и когда они все истрачиваются, психосила развеивается. Стрельба **одиночными в рукопашной** не тратит клинков.

Fulcrum /Точка Опоры

400 xp | Требования: PR 6+, A 40+, Telekinetic Edge
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Опытный телекинетик способен создавать неподвижные силовые поля, всегда имея надежную опору. Псайкер способен свободно создавать незримые опоры где угодно с прямом контакте с собой. Это дает псайкеру следующие преимущества, если он не Оглушен:

- Его тяжелое оружие всегда считается **Закрепленным**;
- Он всегда считается имеющим надежную опору, например, чтобы ухватиться от декомпрессии, или для метания тяжестей;
- Он получает бонус **+3xPR** на все тесты Acrobatics, создавая опоры для обычно невозможных маневров в воздухе.
- Он может выбрать **проигнорировать** любой эффект, **сдвигающий** его или **сбивающий** его с ног, создавая себе опоры с противоположной удару или толчку стороны. Это может иметь негативные последствия, по усмотрению ГМа, например зажав псайкера между ударом и опорой, что нанесет дополнительный урон.
- Он может **буквально ходить по воздуху** с обычной скоростью, создавая опоры у себя под ногами. Он может ходить под углом вверх не более 45° – на более крутом подъеме он должен карабкаться, как по лестнице, или бежать по спирали вверх.

ТОНКОСТЬ:

Precision Telekinesis /Точный Телекинез

200 хр | Требования: PR 2+, Mind Over Matter
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Призыв

Эффект: Истинный телекинетик способен управлять предметами с тонкостью часовщика, а не просто метать тяжелые тупые предметы во врагов. Эта психосила создает пару дополнительных телекинетических рук (и, соответственно, Трейт **Multiple Arms (+2)**), с помощью которых он может совершать те же действия, что и обычными руками, где угодно в пределах дальности. Эти руки имеют **WS**, **BS**, **S**, **T** и **A**, равные **W** псайкера, невидимы для большинства обычных людей и безоружные атаки ими получают тип Незримое. Используя две руки, псайкер может держать другого персонажа в Захвате, не получая обычных штрафов Захвата.

Руки аналогичны по форме и размеру рукам самого персонажа и, если его собственные руки изменяются мутацией, бионикой, или добавляются новые конечности, через **1d10–l.b недель** это отражается на психосиле: если рука персонажа превратилась в клешню, щупальце, отрастила когти, или была заменена бионикой с выдвижными лезвиями, его призрачные руки тоже могут по его выбору приобретать эти формы; если у него появились новые руки или мехадендриты с манипуляторами, он может манифестировать их вдобавок к своим двум изначальным. Тем не менее, даже если персонаж лишился обеих обычных рук, он всегда может призвать хотя бы две призрачные руки в той же форме, что его изначальные.

Deathgrip /Смертельная Хватка

450 хр | Требования: PR 3+, Precision Telekinesis, Medicae+0
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×1м
Тип: Атака, Незримое

Эффект: Силой мысли псайкер может проникнуть внутрь тела врага и сжать один из его органов. Эта психосила действует только на органических врагов и получает бонус к психотесту, равный уровню прокачки **Medicae**. Цель получает **1d10+PR R Dmg, Pen ∞, Shocking**. Если псайкер не знаком с физиологией цели, она получает только половину урона (окр. ▲). Псайкер может выбрать не наносить этой психосилой урона вообще, а лишь попытаться Оглушить цель свойством Shocking и нанести ей **1 Усталости** вместо каждых полных **3 урона**. Если псайкер способен видеть внутренности жертвы (с помощью медицинского сканера или Истинного Зрения), он получает **+d10 Dmg** или альтернативно может использовать ее как медицинский инструмент для проведения операций, который дает бонус **+30** на тесты **Medicae**, связанные с хирургическим вмешательством и уменьшает время восстановления пациента после операции вдвое.

Telekine Mantle /Телекинетическая Мантия

500 хр | Требования: PR 6+, Precision Telekinesis
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Эта сложная психосила позволяет псайкеру создать телекинетическую оболочку вокруг своего тела, послушную его воле, что делает его движения сверхъестественно сильными, быстрыми и точными. Псайкер получает **+3×PR** к **WS**, **S** и **A**.

Telekine Shackles /Телекинетические Путы

600 хр | Требования: PR 7+, Telekine Mantle
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–20 **Дальность:** Сам
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Псайкер опутывает противника незримыми щупальцами силы, сковывая его движения, или даже управляя его телом как марионеткой. При манифестации и в начале каждого Хода псайкера, противник должен пройти встречный тест на **S+0 vs W+3×PR** псайкера. Если он прошел этот тест, в течении 1 Раунда психосила ничего не делает, если нет – он на 1 Раунд получает штраф **–5×Провалы** на все физические действия. Если он провалил этот тест на свой **S.b Провалов** или более, он на 1 Раунд не может совершать физические действия и в конце своего Хода псайкер может заставить его совершить любые не-ментальные физические действия, которые в сумме не занимают больше одного полудействия. Эти действия не получают преимуществ Талантов жертвы, но могут использовать Таланты псайкера, а если это рукопашные атаки, они используют W.b псайкера вместо S.b жертвы для расчета урона. Если эти действия требуют тестов на Характеристики или Навыки, вместо этого псайкер использует свой W. Если этой психосилой опутать Оглушенную, бессознательную или мертвую цель, псайкер управляет ею автоматически.

ПОРТАЛЫ:

Fold Space /Сложенное Пространство

200 хр | Требования: PR 2+, Mind Over Matter
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×20м
Тип: Призыв

Эффект: Усилием воли псайкер складывает пространство, создавая портал между двумя точками реальности. Он создает два портала в виде плоских дисков диаметром не более **PR×1м** где угодно в пределах дальности и видимости. Одна сторона каждого из порталов подернута рябью и выглядит как кривое зеркало, в то время как другая связана с аналогичной стороной другого портала. Сквозь порталы можно свободно проходить, стрелять или смотреть, как если бы это были обычные двери. Псайкер может при создании поворачивать и наклонять оба портала как угодно, независимо друг от друга, но не может создавать их в пространстве, занятом другим персонажем или предметом, или под их ногами.

Blink Shield /Мигающий Щит

450 хр | Требования: PR 3+, P 40, Fold Space
Действие: Реакция **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×10м
Тип: Избегание, Реакция

Эффект: Опытный телекинетик может успевать открывать крохотные порталы на пути вражеских выстрелов, защищая себя и своих союзников. Сразу после стрелковой атаки противника, чья траектория проходит через область дальности силы, персонаж может манифестировать эту психосилу, чтобы открыть на пути выстрела портал и телепортировать все атаки одного выстрела в случайном направлении на **10d100 м**.

Gate of Infinity /Врата Вечности

500 хр | Требования: PR 6+, Fold Space
Действие: Дл. действие (3 Хода) **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×20км
Тип: Призыв, Длительность (PR Раундов)

Эффект: Огромным усилием воли псайкер складывает само пространство, создавая безопасный портал на огромные дистанции. Порталы аналогичны порталам Сложенного Пространства. Входной портал создается в прямом контакте с псайкером. Если он хорошо знаком с местом выходного портала, видит его каким-то образом, или имеет личный фокус рядом с ним, он может поместить выходной портал точно, иначе он возникает в случайном месте в области, но всегда на уровне земли или пола. Если псайкер проходит сквозь портал, он досрочно закрывается сразу за ним. Эта сила чрезвычайно изматывающая и за каждое ее применение, кроме первого в сутки, псайкер получает **–1 тPR** на 24 ч.

Exile /Ссылка

600 хр | Требования: PR 7+, Gate of Infinity
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Складывая пространство вокруг противника, псайкер телепортирует его в случайном направлении. Эта психосила сгущает искажение пространства вокруг объекта **Размером не более 4**. Все атаки как самой цели, так и по ней получают штраф **–20** из-за хаотично искривляющегося вокруг нее пространства. Через **Размер Раундов** (минимум 1) поддержания силы цель в начале Хода псайкера телепортируется в случайном направлении на **10d100 м**, но не внутрь других объектов и всегда на той же высоте над землей. Если псайкер получает урон, пока поддерживает эту силу, она немедленно развеивается. Эта сила чрезвычайно изматывающая и за каждое ее применение, кроме первого в сутки, псайкер получает **–1 тPR** на 24 ч.

ТЕЛЕПАТИЯ

Beastmaster
Повелитель Зверей
Подчиняет неразумных зверей воле псайкера
PR 2+ 200 XP

Thought Sending
Посылание Мыслей
Передает мысли на расстоянии или вещает их всем вокруг
PR 1+ 100 XP

Synchronicity
Синхронность
Чувствует движения противника, получая преимущество в поединке
PR 4+ 350 XP

Majesty
Величие
Очаровывает толпы слабовольных, делая их более доверчивыми
PR 3+ 300 XP

Delude
Заблуждение
Очаровывает персонажа, облегчая социальное влияние
PR 1+ 100 XP

Noise
Шум
Поток случайных стимулов отвлекает противника
PR 1+ 100 XP

Blind Spot
Слепое Пятно
Внезапная потеря концентрации приводит к провалу действия
PR 3+ 300 XP

Insanity
Безумие
Заставляет противника вести себя нерационально
PR 4+ 300 XP

Passion
Страсть
Взращивает в цели сильную эмоциональную связь
PR 2+ 150 XP

Blur
Размытие
Заполняет все чувства противника помехами и ошибками
PR 2+ 150 XP

Sensory Deprivation
Сенсорная Депривация
Отключает все чувства противника, погружая его в неведенье
PR 4+ 200 XP

Severing
Отсечение
Парализует противника, отсекая душу от тела
PR 5+ 500 XP

Compel
Принуждение
Заставляет противника выполнить короткий приказ
PR 3+ 200 XP

See Me Not
Не Зри Меня
Скрывает псайкера от чужих чувств
PR 3+ 200 XP

Invisibility
Невидимость
Скрывает группу людей от чужого взора
PR 5+ 500 XP

Geas
Обет
Внедряет сложный приказ в сознание жертвы
PR 7+ 800 XP

Enthrall
Порабощение
Полностью подчиняет цель, заставляя ее выполнять все приказы
PR 6+ 600 XP

Illusion
Иллюзия
Заставляет других видеть псайкера не таким, как он есть
PR 6+ 600 XP

Dreamscape
Мир Грез
Погружает врага в иллюзорный мир, созданный псайкером
PR 7+ 800 XP

Inspire
Вдохновение
Вселяет уверенность и храбрость в союзников
PR 3+ 100 XP

Mind Link
Мысленная Связь
Формирует двустороннюю ментальную связь
PR 2+ 150 XP

Psychic Scream
Психический Крик
Ранит и оглушает противника телепатическим ударом
PR 2+ 350 XP

Mind Sliver
Осколок Разума
Ослабляет разум и волю противника, атакуя его душу
PR 3+ 200 XP

Serenity
Безмятежность
Вселяет неземное спокойствие и ясность ума в союзников
PR 7+ 750 XP

Twin Mind
Двойной Разум
Разум псайкера вселяется в союзника, помогая ему
PR 5+ 400 XP

Banshee Howl
Вопль Баньши
Поражает толпу противников телепатическим ударом
PR 5+ 500 XP

Soul Killer
Убийца Души
Вырывает душу врага из тела, бросая ее на съедение тварям Варпа
PR 7+ 600 XP

Mind Radiance
Свет Разума
Чувствует разумы окружающих как сгустки света
PR 3+ 200 XP

Empath
Эмпат
Позволяет читать эмоции и мысли окружающих
PR 2+ 200 XP

Deja Vu
Дежавю
Заставляет противника забыть недавние события
PR 2+ 200 XP

Bewitch
Обворожить
Временно подменяет воспоминания жертвы другими
PR 3+ 200 XP

Mind Tracker
Выслеживание Разума
Выискивает следы мыслей чужого разума с большого расстояния
PR 6+ 450 XP

Mind Probe
Чтение Разума
Глубокое чтение мыслей и личности цели
PR 4+ 250 XP

Mentor
Ментор
Передает свои навыки и знания другому персонажу
PR 5+ 350 XP

Alter Memory
Изменение Памяти
Модифицирует память спящего разума
PR 7+ 500 XP

Indomitable
Неукротимый
Укрепляет разум от чужого вмешательства
PR 5+ 400 XP

Terrify
Ужас
Высвобождает ужасы из глубин души жертвы
PR 3+ 250 XP

Nightmare Mantle
Мантия Кошмаров
Проецирует в реальность видения вражеских кошмаров
PR 5+ 500 XP

БАЗОВАЯ ПСИХОСИЛА:

Thought Sending /Посылание Мыслей

100 xp | Требования: PR 1+
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+40 vs W+20 **Дальность:** PR×1км
Тип: Концентрация

Эффект: Эта базовая сила телепатии позволяет передавать свои мысли на расстоянии без обратной связи. Псайкер может передавать короткие сообщения (не более **одного предложения** или **статичного изображения** за каждый **Успех** на тесте) определенному количеству целей с которыми он знаком (по одной за каждый нечетный Успех), или всем существам в пределах дальности силы. Цели, которые **не желают** получать сообщение, могут попытаться пройти встречный тест, чтобы погасить входящие чуждые мысли.

Передача Мыслей:

Множество психосил этой школы позволяют передавать мысли и качество их передачи зависит от PR, с которым эта психосила используется:

- **PR 1-2** – псайкер способен передавать только слова;
- **PR 3-4 –** может посылать также нечеткие, бесцветные изображения;
- **PR 5-6 –** способен передавать всю гамму сенсорных сигналов;
- **PR 7+ –** получатели часто с трудом могут отличить полученные мысли от реальности вокруг них.

РАЗНОЕ:

Beastmaster /Повелитель Зверей

200 xp | Требования: PR 2+, Thought Sending
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+10 vs W+0 **Дальность:** PR×25м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Малые разумы животных беззащитны против воли псайкера. Эта психосила позволяет контролировать одно животное размером с собаку или больше или группу животных поменьше. Подчиненные существа выполняют волю псайкера в меру своих возможностей и понимания мира, но действуют независимо от него. В свой Ход псайкер может потратить одно полудействие, чтобы контролировать одно животное или стаю / рой лично, позволяя ему видеть, слышать и осязать мир чувствами существа и использовать их для задач выше их понимания, вроде печатания на клавиатуре.

Synchronicity /Синхронизация

350 xp | Требования: PR 4+, Thought Sending
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 vs W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Изменение

Эффект: Телепат способен заглянуть в глубокое подсознание цели и синхронизировать свои мысли с его моторикой, чувствуя каждое движение его тела как свое собственное. Псайкер получает дополнительную **Реакцию**, которую он может потратить только на реакции против физических действий цели, а также бонус **+5×PR** на встречные тесты и тесты Избегания против физических действий цели. Цель получает такой же штраф на тесты Избегания против атак псайкера.

Terrify /Ужас

350 xp | Требования: PR 3+, Thought Sending
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 vs W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Псайкер погружается в подавленные воспоминания жертвы, высвобождая ее потаенные страхи и проецируя их в реальность как правдоподобные галлюцинации. Встречный тест цели считается тестом против рейтинга **Страха <½Успехи(окр.▲)>** (максимум 4) и вызывает Шок в случае провала.

Nightmare Mantle /Мантия Кошмаров

500 xp | Требования: PR 5+, Terrify
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Псайкер проникает в темнейшие закоулки сознания своих жертв и достает оттуда их самые потаенные страхи, после чего принимает их облик в их глазах. Даже демоны и Космодесантники поддаются потустороннему ужасу, вызываемому этой техникой. Все персонажи в ауре считают персонажа имеющим рейтинг **Страха <½PR(окр.▲)>**. Персонажи, что проходят тесты Страха автоматически, все равно должны проходить тест на Страх, но получают бонус +20 на него.

Indomitable /Неукротимый

400 xp | Требования: PR 5+, Terrify
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×10м
Тип: Изменение

Эффект: Телепат способен укреплять стены и врата разума так же надежно, как прорывать их. При манифестации этой психосилы, цель может сбросить с себя воздействие любой психосилы телепатии или другой психосилы, воздействующей на разум, с **PR** ниже, чем **PR** этой силы. Когда на цель воздействуют любой психосилой телепатии или другой психосилой, воздействующей на разум, с **PR** ниже, чем **PR** этой силы, она может выбрать проигнорировать ее эффекты. Она также автоматически и мгновенно побеждает в тесте против демонической одержимости демоном, чей **W.b** ниже, чем **½PR(окр.▲)** этой силы. Это не помогает против уже успешной Одержимости.

МЕЗМЕРИЗМ:

Majesty /Величие

300 xp | Требования: PR 3+, Delude
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–40 **Дальность:** PR×50м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Телепатическая аура псайкера расходится от него волнами, сглаживая восприятие окружающих и выставляя псайкера в лучшем свете, всегда убедительным и достойным доверия, даже если он несет откровенный бред. Псайкер получает бонус **+5×PR** на все социальные взаимодействия со всеми персонажами в ауре, с **W.b** не выше чем **½PR (окр.▲)**. При взаимодействии со смешанной толпой делается один бросок, но количество Успехов для двух групп в толпе считается отдельно.

Insanity /Безумие

300 xp | Требования: PR 4+, Passion
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 vs W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Длительное (Успехи Раундов), Изменение

Эффект: Усилием воли псайкер срывает оковы сдержанности и рациональности, выпуская наружу бушующее подсознание жертвы, одержимое нижайшими желаниями. В случае победы на встречном тесте, бросьте **1d5** – противник получает следующий эффект:

1 – он впадает в Ярость, не модифицируемую обычными Талантами, группы Берсерк, считая всех персонажей своими врагами;

2 – он не может совершать Атаки и может совершать более одного полудействия в Ход, только чтобы спасти свою жизнь, поглощенный глубокой апатией и ленью;

3 – он обуян жаждой заполучить себе случайный предмет в его поле зрения по выбору ГМа (обычно самый ценный по его мнению) и тратит все свои действия, чтобы этого добиться или, в случае Успеха, защитить свою добычу от *всех* вокруг;

4 – он одержим голодом и тратит все свои действия на то, чтобы есть еду, или добыть ее, если у него при себе нет еды;

5 – похоть овладевает его разумом и он тратит все свои действия, чтобы удовлетворить ее с самым привлекательным (по его мнению) персонажем в поле зрения.

Severing /Отсечение

500 xp | Требования: PR 5+, Compel
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 vs W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Длительное (Успехи Раундов), Изменение

Эффект: Мощным усилием воли псайкер разрезает нити, связывающие душу цели с ее телом, оставляя последнее беспомощным и парализованным. Жертва не может совершать Физические действия и считается Беспомощной.

Geas /Обет

800 xp | Требования: PR 7+, Enthrall
Действие: Дл. действие (W.b цели Ходов) **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 vs W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Длительное (Особое), Изменение

Эффект: Могучим усилием воли псайкер врывается в чужое сознание, внедряя в него неопровержимый приказ, которому тот обязан подчиниться. В течении всей манифестации силы жертва должна находится в пределах дальности и прямой видимости псайкера. Псайкер внедряет приказ, который может быть реалистично выполнен жертвой в течении **PR дней** и та полностью посвящает свои усилия его выполнению. Приказ может быть сколь угодно сложный и многоуровневый, но должен иметь четкую конечную цель, **по достижении** которой, или истечении срока в **PR дней** сила развеивается. Цель сохраняет живость мышления и будет использовать хитрость, обман и изобретательность в достижении поставленной задачи, как если бы это была ее собственная цель, ради которой она способна на любые жертвы. Цель без тени сомнения пожертвует собственной жизнью и свершит немыслимые преступления, если это нужно для выполнения цели, но если задачу можно выполнить, не нарушая ее принципы, она постарается их не нарушать.

При манифестации психосилы, псайкер знает, на сколько именно он победил во встречном психотесте. Если он победил на **3+ Успехов**, он может выбрать заставить жертву забыть обо всем или части того, что она сделает под действием Обета после того, как тот завершится. На **5+ Успехов** он может заставить жертву рационализировать все действия под Обетом как собственные решения.

Цель может находиться под действием только **одного Обета** одновременно и новый замещает предыдущий только если его **PR выше**.

Delude /Заблуждение

100 xp | Требования: PR 1+, Thought Sending
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 vs W+0 **Дальность:** PR×1м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Псайкер затуманивает разум цели, вселяя в нее чувство доверия и симпатии к себе, и делая ее легко внушаемой. В случае Успеха встречного теста, псайкер получает бонус **+5×PR** на все социальные взаимодействия с целью. Это не контроль разума и не может заставить цель действовать против ее лучшего суждения, но значительно облегчает любые попытки обмана, убеждения или запугивания, а при длительном воздействии позволяет индоктринировать людей. Жертва помнит прилив позитивных эмоций после воздействия этой силы и часто имеет остаточные теплые чувства к псайкеру, которые легко можно развить в дружбу, преданность или любовь.

Passion /Страсть

150 xp | Требования: PR 2+, Delude
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 vs W+0 **Дальность:** PR×10м / PR×1км *(П)*
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Псайкер способен вызывать в других мощные эмоции, вроде любви, ненависти, или родительской привязанности. Целью этих эмоций может быть как сам псайкер так и любой персонаж, чей ментальный образ он помнит. На **1-2 Успеха** эффект разве что дает модификаторы к броскам социального взаимодействия, на **3+** жертва может действовать против своего лучшего суждения согласно этой страсти, а на **5+** может даже обернуться против товарищей по оружию, если того требует внушаемая ей страсть.

Compel /Принуждение

200 xp | Требования: PR 3+, Passion
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 vs W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Псайкер проникает в разум цели и заставляет ее выполнять свой приказ. В случае Успеха в свой следующий Ход цель должна выполнить **одну простую команду** вроде «убегай», «упади» или «атакуй человека слева от тебя». В отличие от более тонких методик контроля эмоций, цель осознает, что чужая воля управляет ее действиями. Если приказ **откровенно суицидальный** без шанса на выживание, будь то «засунь болтер себе в рот и выстрели» или «атакуй этого титана в рукопашной», жертва получает **+20** на свой встречный тест.

Enthrall /Порабощение

600 xp | Требования: PR 6+, Compel
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 vs W+0 **Дальность:** PR×5м / PR×20 м *(П)*
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Это развитие Принуждения позволяет держать цель под полным контролем длительное время, подчиняя ее действия воле псайкера. Пока под действием этой психосилы, цель делает все свои действия в Ход псайкера и под его контролем и использует **WS** и **BS псайкера** вместо своих собственных, если они ниже, чем у псайкера. Если цель освобождается от контроля, покидая дальность действия силы, она сразу же **Оглушается** на 1 Раунд. Если под контролем псайкера цель совершает действия, которые могут быть расценены как **откровенное самоубийство** без шанса на выживание, она может попытаться вырваться из-под контроля, пройдя тест на W+0.

Цели, имеющие **Очки Судьбы** или **Бесчестия**, могут в свой Ход **потратить одно**, чтобы еще раз попытаться пройти встречный тест против Успехов псайкера, вырываясь из-под контроля в случае Успеха. Цели, имеющие Очки Судьбы, которых заставляют сделать что-то немыслимое для них, например, убить любимого человека, или осквернить храм, если они истово верующие, могут **сжечь** любое количество **Очков Судьбы**, чтобы еще раз попытаться пройти встречный тест против Успехов псайкера, с бонусом **+20** за каждое сожженное очко, вырываясь из-под контроля в случае Успеха.

ИЛЛЮЗИОНИЗМ:

Noise /Шум

100 хр | Требования: PR 1+, Thought Sending
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+20 / –40 vs W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Одно из простейших применений телепатии, эта психосила наводняет разум жертвы беспорядочным месивом чуждых ощущений, сбивая ее с толку. Псайкер может выбрать сконцентрировать свои усилия на **одной цели**, или воздействовать на **всех** в радиусе действия, кроме тех, кого он желает исключить – во втором случае психотест проводится с модификатором **–40** вместо **+20**. Если цель провалила встречный бросок, она получает **штраф –5×Провалы** на все тесты, кроме тестов Т, до начала следующего Хода псайкера до максимума в **–20**. На **3+** Провалов цель также теряет одно полудействие в свой Ход. На **6+** Провалов, она Оглушается на **7–Провалы** Раундов. **На 12+** Провалов цель теряет сознание, пока не получит урон или будет разбужена.

Blur /Размытие

150 хр | Требования: PR 2+, Noise
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 vs W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Телепат размывает ощущения жертвы, лишая ее возможности определять направления. Цель не способна ощущать ничего за пределами **10–PR×1м** от себя ни одним из чувств (включая сверхъестественные), воспринимая все за этими пределами как размытую массу тумана и неразборчивых звуков. Даже вещи и персонажи в пределах этого радиуса ощущаются размыто и нечетко и цель получает **штраф –5×PR** на все физические атаки по ним.

See Me Not /Не Зри Меня

200 хр | Требования: PR 3+, Blur
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 vs W+0 **Дальность:** PR×15м
Тип: Атака, Изменение (PR)

Эффект: Мощным усилием воли телепат может стереть свое присутствие из сознания других. Цели, которые не прошли тест, **не могут воспринимать псайкера** ни одним из чувств. Тем не менее, они могут вычислить его местоположение тестом на **Awareness–20**, если псайкер оставляет какие-то следы своей деятельности и, в случае Успеха, сражаться с ним по правилам **боя вслепую**. В свой Ход псайкер может выбрать снять эффект с любого количества целей и наложить его на новые в пределах дальности – эти цели проходят свои встречные тесты против изначальных успехов на Психотест. Он не может пытаться накладывать эффект **повторно** на цель, которая успешно проходила встречный тест против этой манифестации психосилы ранее в эту сцену.

Illusion /Иллюзия

600 хр | Требования: PR 6+, See Me Not
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 vs W+0 **Дальность:** PR×15м
Тип: Атака, Изменение (PR)

Эффект: Воля псайкера стирает его образ из восприятия других, заменяя его мастерской иллюзией. Цели, которые не прошли тест, воспринимают вместо псайкера одну из возможных иллюзий на его выбор (одну для всех жертв), воспринимая иллюзию как реальность, подавляя любое недоверие от резкой перемены, что произошла у них перед глазами:

1) Псайкер изменяет внешность и голос, выглядя как другой персонаж по своему выбору с любым набором снаряжения. Это меняет его образ для всех чувств, включая даже пси-чутье, и может заставить жертву-псайкера считать, что он поддерживает или использует любые психосилы, обманывая ее пси-чутье.

2) Псайкер создает до **½PR(окр.▲)** иллюзорных копий себя, выходящих из его тела. Жертвы не могут отличать копии от реального псайкера. Каждая из копий может совершать действия так же, как оригинал, но эти действия не оказывают реальных эффектов, хотя жертва чувствует боль от иллюзорных атак, от которых она не Избежала.

3) Псайкер стирает свой образ и заменяет его одной иллюзией из варианта выше, в то время, как сам он исчезает из чувств жертв, как от психосилы Не Зри Меня.

В свой Ход псайкер может выбрать снять морок с любого количества целей и наложить его на новые в пределах дальности – эти цели проходят свои встречные тесты против изначальных Успехов на Психотест. Цели, что успешно прошли встречный тест, становятся иммунными к этой силе до конца сцены или боя.

Blind Spot /Слепое Пятно

300 хр | Требования: PR 3+, Noise
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+10 vs W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Изменение, Концентрация

Эффект: Псайкер внедряет в сознание жертвы осколок собственной воли, который в решающий момент смещает ее восприятие, показывая вещи не там, где они действительно находятся, или скрывая важную деталь. Псайкер может до начала своего следующего Хода превратить любое **действие цели** (даже если оно не требует бросков) в **критический провал** на усмотрение ГМа. Это не может приводить к заклиниванию или перегреву оружия, или другим эффектам, связанным с поломкой снаряжения, но вполне может приводить к попаданию по союзнику или даже себе, падению, а Критические Провалы в тестах вождения и аэронавтики имеют тенденцию быть крайне летальными.

Sensory Deprivation /Сенсорная Депривация

200 хр | Требования: PR 3+, Blur
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 vs W+0 **Дальность:** PR×15м
Тип: Атака, Изменение (PR)

Эффект: Псайкер отсекает разум жертвы от всех ощущений. Цель лишается всех чувств, включая даже сверхъестественные, погружаясь в полное неведенье и даже не ощущая боли от ран, что наносятся по ее телу. Она все еще может совершать действия, но, из-за отсутствия любых чувств, почти любое действие приведет к критическому провалу. Эту психосилу нельзя поддерживать на одной цели более 1 Раунда за каждый нечетный Успех.

Invisibility /Невидимость

500 хр | Требования: PR 5+, See Me Not
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×5м / PR×15м (Аура)
Тип: Аура, Изменение (PR)

Эффект: Псайкер может скрывать множественные цели от чужого взора. Эта сила манифестируется как Изменение, но ее эффекты на других ограничены как аура. Цели **Размером 2** и более считаются как **3–Размер** персонажей в расчете количества целей психосилы. Все персонажи в пределах Ауры должны проходить тест на **Awareness (W)–5×PR**, иначе они **не могут воспринимать целей** психосилы ни одним из чувств. Они могут вычислять их местоположение тестом на **Awareness (P)–20**, если цели оставляют какие-то следы своей деятельности, и, в случае Успеха, сражаться с ними по правилам **боя вслепую**.

Dreamscape /Мир Грез

800 хр | Требования: PR 7+, Illusion
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–30 vs W+0 **Дальность:** PR×15м
Тип: Атака, Изменение (PR)

Эффект: Псайкер погружает сознание жертвы в иллюзорный мир, заменяя реальность в ее ощущениях видением, полностью послушным его воле. Псайкер **полностью контролирует все ощущения жертвы**, искажая их как ему заблагорассудится. Психосила не подавляет недоверие жертвы, так что она вряд ли будет воспринимать появившийся из воздуха Дредноут, пытающийся раздавить ее клешней, или внезапно возникший разлом в полу, как реальные, но если этот иллюзорный Дредноут проломится сквозь стену или упадет в дроп-поде возле нее, а разлом в полу образуется от попадания иллюзорного снаряда артиллерии, у жертвы не будет причин считать их иллюзиями.

ЕДИНСТВО:

Mind Link /Мысленная Связь

150 хр | Требования: PR 2+, Thought Sending
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×1км
Тип: Изменение (PR)

Эффект: Натуральное развитие простейшей телепатии, эта психосила позволяет псайкеру связать несколько разумов для обмена мыслями на значительные дистанции. Псайкер и все цели могут быть добровольно связаны общей мысленной связью и **посылать** всем остальным **мысли**. Если уровень *передачи мыслей* позволяет это, связанные персонажи могут также делиться сенсорной информацией, **добавляя свой сектор обзора** к обзору других.

Twin Mind /Двойной Разум

400 хр | Требования: PR 5+, Mind Link
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×1км
Тип: Изменение

Эффект: Разум псайкера способен покинуть его бренное тело и вселиться в союзника. Эту психосилу можно применять только на персонаже, с которым уже поддерживается Мысленная Связь, и только с его согласия. На время действия психосилы тело псайкера парализовано и беспомощно. Цель становится **неуязвимой** к демонической **одержимости**, т.к. она уже одержима духом псайкера. Когда цель делает встречные **тесты на W**, вместо нее их может сделать **псайкер**. Псайкер способен **манифестировать психосилы из тела цели**, как если бы это было его собственное тело. Если цель Оглушается, теряет сознание, засыпает, или добровольно отдает контроль псайкеру *полным действием*, он может **управлять ее телом**, используя правила **Одержимости**, и действуя в свою Инициативу.

Inspire /Вдохновение

100 хр | Требования: PR 3+, Mind Link, Resistance (Fear)
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×3м
Тип: Изменение (PR)

Эффект: Псайкер может наполнить разумы союзников уверенностью и храбростью, преодолевая эффекты страха и отчаянья. Все цели плюс сам псайкер мгновенно преодолевают эффекты Подавления и получают **+5×PR** на все тесты Шока и сопротивления Страху, Панике и Запугиванию.

Serenity /Безмятежность

750 хр | Требования: PR 7+, Inspire
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 vs W+0 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Псайкер способен наполнить сознания вокруг него спокойствием и уверенностью за пределами понимания большей части людей. Псайкер может исключить часть персонажей по собственному выбору из действия психосилы. Персонажи, не желающие сопротивляться эффекту, могут выбрать автоматически провалить встречный тест. Все персонажи в ауре, кроме исключенных, мгновенно преодолевают все текущие эффекты Страха и Подавления и автоматически проходят все тесты Шока и сопротивления Страху, Панике, Подавлению и Запугиванию, а также получают бонус **+3×PR** на все тесты **I**, **P** и **W**, но отрешенность и полное отсутствие эмпатии дают им такой же штраф на все **тесты F** кроме Командования. Все социальные тесты, кроме Командования, против целей Безмятежности автоматически проваливаются. Способности **Fearless**, **Frenzy** и **Hatred** не работают на всех, кто затронут этой силой, а персонажи в **Ярости** немедленно из нее выходят, даже если она вызвана психосилой или наркотиками.

МЕНТАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ:

Psychic Scream /Психический Крик

350 хр | Требования: PR 2+, Thought Sending
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Незримое, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Разум псайкера выпускает поток психической энергии, эхом резонирующий в разуме его жертвы, вызывая боль и головокружение, нередко просто взрывая голову изнутри. Психосила, автоматически попадает в **голову** цели.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	1d10+2×PR X	0	Shocking, Warp Weapon

Тесты T против свойства Shocking получают штраф **–5×PR**.

Banshee Howl /Вопль Баньши

500 хр | Требования: PR 5+, Psychic Scream
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Незримое, Психическое Дыхание, Стрельба

Эффект: Разум псайкера выпускает разрушительную волну психической энергии, резонирующей с разумами всех на ее пути, выкашивая кровавую просеку из оглушенных врагов, истекающих кровью из ушей и глаз. Психосила, автоматически попадает в **голову** цели.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	1d10+2×PR X	0	Shocking, Spray, Warp Weapon

Тесты T против свойства Shocking получают штраф **–5×PR**.

Mind Sliver /Осколок Разума

200 хр | Требования: PR 3+, Psychic Scream
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×5м / PR×20м *(П)*
Тип: Атака, Незримое, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Воля псайкера врывается в разум цели, круша барьеры и структуры на своем пути и раскрывая ворота разума перед дальнейшим телепатическим вмешательством.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	2d10+2×PR E	0	Warp Weapon

Эта психосила наносит урон в **W** и **I** жертвы вместо ее Ран, разделяя его поровну между двумя, приоретизируя W при нечетном количестве. Эта психосила должна поддерживаться, если она наносила урон в Характеристики, и нанесенный ею урон отменяется, когда она развеивается, но одно поддержание может поддерживать эффект на множественных целях одновременно. Персонажи с Трейтом Warp Instability вместо этого получают урон в Раны как обычно.

Soul Killer /Убийца Души

600 хр | Требования: PR 7+, Mind Sliver
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–30 vs W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Ментальная хватка псайкера тянется к жертве и рвет нити, что связывают ее душу с телом, выпуская ее дух наружу на растерзание хищникам Варпа, что слетаются на поживу. Душа жертвы выбрасывается из тела, которое падает без сознания, считаясь беспомощным, и ее облепляют хищные духи с запасом Ран **PRd10,** впивающиеся нее когтями и вырывая куски, оставляя стигматы на ее реальном теле.

В Ход жертвы хищники атакуют ее, проходя тест на **<Текущий запас Ран>×2,** в случае Успеха, нанося **1d10+½PR(окр.▲) E Dmg**, **Pen 0**, **Warp Weapon**, игнорирующего щиты и броню цели, если они способны поглощать урон от варп-оружия, после чего за полное действие жертва может пройти тест на **W+0,** в случае Успеха, нанося **1d10+W.b E Dmg** в запас Ран хищников, которые имеют Поглощение в **PR**. Если запас Ран хищников опускается до нуля, психосила немедленно развеивается и душа жертвы возвращается в ее тело.

Если жертва – **псайкер**, она привлекает более многочисленную орду хищников, **добавляя свой бPR** к **PR** психосилы в расчете начального количества их Ран, но псайкер также более способен защитить себя, получая **+5×тPR** на атаки по хищникам и **+тPR** к урону по ним.

Псайкер, засекший применение этой силы на союзнике Пси-Чутьем, может в свой Ход попытаться помочь союзнику бороться с тварями Варпа и за полное действие манифестировать психосилу с психотестом **W+0** и дальностью **PR×10м**, в случае Успеха, нанося орде хищников, облепивших его союзника, **1d10+PR E Dmg** в их запас Ран за первый Успех и каждый третий после него (1, 4, 7, 10 и т.д.).

ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ:

Empath /Эмпат

200 xp | Требования: PR 2+, Thought Sending
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 vs W–20 **Дальность:** PR×15м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Телепат способен заглянуть в Варп, чтобы уловить поверхностные мысли и эмоции людей вокруг него. Псайкер может исключить часть персонажей по собственному выбору из действия психосилы. Он может подслушивать поверхностные мысли всех целей в пределах Ауры, что не прошли встречный тест, и улавливать их эмоции. Учтите, что опытные лжецы (с Deceive +20) без проблем скрывают свои поверхностные мысли, так что эта психосила ни в коем случае не заменяет детектор лжи.

Mind Probe /Чтение Разума

250 xp | Требования: PR 4+, Empath
Действие: Расш. действие (пер. 1 Раунд) **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 vs W+0 **Дальность:** PR×1м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Псайкер проникает в разум жертвы, слой за слоем проникая сквозь ментальную защиту и раскрывая ее мысли, явные и сокрытые. Полное чтение разума занимает 5 Ходов, в каждый из которых псайкер и жертва проводят встречные тесты (только первый тест может вызвать Феномен), и если жертва побеждает сила немедленно развеивается.

Псайкер может выбрать получить штраф –20 на свои броски, чтобы проникнуть в разум жертвы скрытно, не выдавая своего вмешательства.

1ход: Псайкер получает общие знания о цели вроде ее имени, текущего настроения и самочувствия.

2ход: Псайкер может чувствовать поверхностные мысли цели, распознавать осознанную ложь, узнавать ее немедленные страхи и желания. Псайкер также может определить уровень Порчи жертвы.

3ход: Псайкер может посмотреть недавнюю память жертвы – до около 12 ч назад, и раскрыть секреты которыми жертва часто пользуется, вроде паролей и кодов, а также уровень Бесчестия жертвы.

4ход: Псайкер узнает все ключевые воспоминания жертвы, а также память о вещах и персонажах, что она считает лично важными. Личные цели и мотивация персонажа становятся явными для псайкера. Он может выуживать из памяти жертвы все коды и пароли.

5ход: Разум жертвы, как сознательный так и подсознательный, раскрыт перед псайкером, как книга, и он может легко выудить из него всё что та знает. На этом уровне псайкер способен определять искусственно имплантированные воспоминания или просматривать «стертую» память.

Mind Radiance /Свет Разума

200 xp | Требования: PR 3+, Empath
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×25м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Псайкер способен ощущать разумы всех осознающих себя существ в пределах ауры, будь они живыми существами, машинами или демонами. Это чувство работает как зрение с круговым обзором, но не мешает обычному зрению. Оно показывает каждый разум как пылающую сферу, центрированную на мозге или аналоге существа. Размер сферы зависит от **I** цели, а яркость – от **W**.

Mind Tracker /Выслеживание Разума

450 xp | Требования: PR 6+, Mind Radiance
Действие: Дл. действие (6 Ходов) **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×2км
Тип: Аура

Эффект: Распуская нити своей воли вокруг, псайкер способен найти одного человека среди несчетных миллионов, как следует сконцентрировавшись. Если цель, которую он ищет, находится в пределах ауры, псайкер чувствует направление и дистанцию до нее и ощущает ее общий уровень эмоций и самочувствия. Если цели в ауре нет, или она покидает пределы ауры, сила немедленно развеивается.

Уровень знаний псайкера о цели модифицирует психотест:
–40 – псайкер знает цель только из описания других;
–30 – псайкер просмотрел пикт-фиды с поведением цели;
–20 – псайкер получил детальный психологический портрет цели;
–10 – псайкер лично встречал цель хотя бы раз;
+0 – псайкер общался с целью по душам;
+10 – псайкер хорошо знаком с целью;
+20 – псайкер знает цель как близкого знакомого, коллегу, или семью;
+30 – псайкер использовал на цели Чтение Разума на 2-3 Уровне;
+40 – псайкер использовал на цели Чтение Разума на 4-5 Уровне.

МАНИПУЛЯЦИЯ ПАМЯТЬЮ:

Deja Vu /Дежавю

200 xp | Требования: PR 2+, Thought Sending
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+20 vs W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Изменение

Эффект: Усилием воли псайкер способен проникнуть в чужую память и стереть участок краткосрочных воспоминаний. Псайкер способен стереть до **3×Успехи** минут воспоминаний цели не далее чем на 15 минут в прошлое. Он может потратить часть Успехов, чтобы заложить стирание будущих воспоминаний сразу после манифестации психосилы – в таком случае цель потеряет их через **Успехи** минут после манифестации и забудет все что происходило от манифестации до этого момента. После стирания воспоминаний цель ощущает будто она вышла из глубоких раздумий, в которых она потеряла счет времени.

Mentor /Ментор

350 xp | Требования: PR 5+, Deja Vu
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Касание
Тип: Изменение

Эффект: Телепат способен вживить в чужой разум набор знаний, нужный для определенного Навыка. Манифестация этой психосилы требует касания к голове цели. Цель получает один **Навык**, которым владеет псайкер или другой персонаж, головы которого одновременно касается псайкер, в **на 1 уровень менее изученном уровне** до минимума в +0. Знания, полученные таким образом, записываются поверх существующих воспоминаний, стирая их. Цель должна пройти тест на **I–20**: на **5+** Успехов она не теряет никаких воспоминаний, на **1-4** Успехов – теряет незначительные воспоминания, **1-4 Провалов** «стирает» другой случайный Навык, а **5+ Провалов** или **Критический Провал** – стирает критически важный навык, вроде умения ходить или говорить. Цель может выучить потерянный навык заново как обычно, но не посредством этой психосилы.

Bewitch /Обворожить

200 xp | Требования: PR 3+, Deja Vu
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+10 vs W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Длительное (Особое), Изменение

Эффект: Телепат запускает щупальца свой воли в память жертвы, изменяя одно из ее воспоминаний по собственному желанию. Псайкер может изменить **одно сравнительно небольшое воспоминание** жертвы, например, изменить лицо и описание преступника, которого ищет охотник за головами, полностью переписать один из приказов или часть служебных инструкций военного часового, или модифицировать память о ритуале чистки оружия, чтобы тот вместо этого выводил оружие из строя (если, конечно, сам псайкер о таком методе знает). Воспоминания должны быть правдоподобными, иначе жертва, обращаясь к своей памяти за ними, будет скорее всего сомневаться в ее надежности и, по возможности, будет искать совета у других. Эффект длится до тех пор, **пока жертва не заснет** или **потеряет сознание**. После завершения действия, цель осознает, что ее воспоминания были ошибочны, если вспоминает предыдущие события, но должна пройти тест на I+20, или списать эту ошибку на несовершенство собственной памяти, а не колдовское воздействие на свой разум.

Alter Memory /Изменение Памяти

500 xp | Требования: PR 7+, Bewitch
Действие: Дл. действие (особое) **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 vs W+0 **Дальность:** Касание
Тип: Изменение

Эффект: Псайкер проникает в спящий разум с целью изменить воспоминания жертвы. Эта сила требует, чтобы жертва была без сознания или во сне. **1-3 Успеха** позволяют изменять только вспоминая произошедшее от предыдущего сна до нынешнего, **4-6** – несколько не ключевых эпизодов в более отдаленном прошлом, **7-9** – позволяют изменить одно характерообразующее ключевое воспоминание жертвы, **10-12** – позволяет изменить до трех таких воспоминаний, а на **13+** псайкер может свободно лепить память жертвы, переделывая ее по своему усмотрению. Эта психосила занимает от **получаса** до **8 часов** в зависимости от глубины и объема вносимых изменений (по решению ГМа) и, в отличие от других длительных действий, требует броска в начале этого срока, а не в конце, но накладывает все эффекты (включая возможные Феномены или Прорывы) в конце как обычно. Если манифестацию прервать, например, разбудив жертву раньше срока или разорвав контакт, психосила автоматически проваливается.

ПРОРИЦАНИЕ

Trick
Уловка
Манипулирует шансами в азартных играх
PR 2+ — 100 XP

Fortune Telling
Гадание
Определяет результаты успеха и провала будущего действия
PR 1+ — 100 XP

Aura Reading
Чтение Ауры
Беглый взгляд на судьбу другого персонажа
PR 2+ — 250 XP

Glimpse
Проблеск
Облегчает тесты за счет видений будущего
PR 2+ — 100 XP

Precognition
Предвиденье
Видение будущего облегчает Избегания
PR 1+ — 100 XP

Preternatural Awareness
Сверхъестественное Чутье
Усиливает естественное восприятие псайкера
PR 1+ — 100 XP

Precision
Точность
Нивелирует штрафы за прицельные атаки и тонкую работу
PR 2+ — 100 XP

Precognitive Dodge
Прекогнитивное Уклонение
Уклонение или парирование за счет видений будущего
PR 3+ — 200 XP

Precognitive Strike
Прекогнитивный Удар
Облегчает атаки за счет видений будущего
PR 2+ — 200 XP

True Sight
Истинное Зрение
Позволяет видеть мир вокруг в отрыве от чувств
PR 2+ — 200 XP

Warp-Sight
Варп-Зрение
Усиливает восприятие Варпа и психосил
PR 3+ — 200 XP

Shieldbreaker
Щитобой
Атака, обходящая защиту силовых щитов
PR 5+ — 300 XP

Doom Strike
Роковой Удар
Атака, которой почти невозможно избежать
PR 3+ — 200 XP

Scry
Хрустальный Шар
Позволяет наблюдать за далекими событиями
PR 3+ — 200 XP

Look Into the Past
Взгляд в Прошлое
Позволяет наблюдать за событиями в прошлом
PR 5+ — 300 XP

Harbinger
Предвестник
Видения желаемого будущего ведут псайкера к верной победе
PR 7+ — 600 XP

Probability Cloud
Облако Вероятностей
Облегчает все действия на короткое время за счет видения будущего
PR 6+ — 600 XP

Clairvoyance
Ясновиденье
Создает незримого духа-шпиона, служащего как глаза псайкера
PR 6+ — 600 XP

Astral Projection
Астральная Проекция
Псайкер покидает свое тело, перемещаясь как дух
PR 7+ — 600 XP

Perfect Timing
Идеальное Время
Позволяет союзникам атаковать, игнорируя укрытия
PR 3+ F 35+ — 200 XP

Guidance
Указание
Направляет отряд союзников за счет знания будущего
PR 2+ F 30+ — 150 XP

Guardian of Fate
Страж Судьбы
Позволяет противостоять чужому Прорицанию
PR 2+ P 40+ — 150 XP

Favour
Благосклонность
Улучшает использование Очков Бесчестия и Судьбы
PR 3+ P 45+ — 200 XP

Achilles Heel
Ахиллесова Пята
Атака союзника причиняет больше вреда, чем имеет на то права
PR 7+ F 45+ — 600 XP

Vigilance
Бдительность
Предупреждает союзников о грядущих опасностях
PR 5+ F 35+ — 400 XP

Fateless
Лишенный Судьбы
Ограждает цель от любых воздействий Прорицания
PR 5+ P 45+ — 400 XP

Fall of the Mighty
Падение Могучих
Не дает врагам тратить Очки Бесчестия и Судьбы
PR 7+ P 55+ — 600 XP

Black Palm
Черная Длань
Цель всегда получает максимальный урон
PR 4+ — 300 XP

Misfortune
Несчастье
Заставляет цель перебрасывать удачные тесты
PR 2+ — 200 XP

Luck
Удача
Позволяет цели перебрасывать неудачные тесты
PR 2+ — 200 XP

White Palm
Белая Длань
Цель всегда получает минимальный урон
PR 4+ — 300 XP

Ineptitude
Неумелость
Цель автоматически проваливает выполнение задачи
PR 7+ — 600 XP

Doom
Рок
Цель автоматически проваливает тесты Избегания
PR 5+ — 400 XP

Salvation
Спасение
Цель автоматически проходит тесты Избегания
PR 5+ — 400 XP

Expertise
Экспертиза
Цель автоматически преуспевает в выполнении задачи
PR 7+ — 600 XP

Psychometry
Психометрия
Считывает историю предмета и его прошлых владельцев
PR 4+ — 200 XP

Personal Augury
Персональное Предсказание
Предсказывает будущее и опасности персонажа
PR 3+ — 250 XP

Prophecy
Пророчество
Глубокий взгляд на будущее и его изменение
PR 6+ — 500 XP

БАЗОВАЯ ПСИХОСИЛА:

Fortune Telling /Гадание

100 хр | Требования: PR 1+
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)+30 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Концентрация

Эффект: Эта базовая сила прорицания позволяет заглянуть в будущее на несколько секунд и определить возможные результаты определенных действий. Псайкер выбирает определенное действие, например, нажатие на руну на пульте, открытие двери, или атаку, и узнает непосредственный результат этих действий в течении следующего Хода (5с): например, что нажатие руны отключит свет в блоке, за дверью скрывается засада, а атака, скорее всего, легко ранит противника, если попадет, но он с большим шансом уклонится от нее. Если действие требует броска, псайкер узнает возможные результаты как Успеха так и Провала.

Противоестественное Знание:

Психосилы Прорицания наименее очевидны в проявлении и для посторонних выглядят как сверхъестественное везение или получение знаний из ниоткуда. Провидцы используют Psyniscience (P) вместо W для психотестов, т.к. их способности полагаются больше на сверхъестественное чутье, интуицию и интерпретацию знамений, почерпнутых из течений Варпа, чем чистую силу воли, подчиняющую эти течения.

РАЗНОЕ:

Trick /Уловка

100 хр | Требования: PR 2+, Fortune Telling
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)+10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Игры шанса, особенно те, что держат что-то на кону, особо сильно резонируют с течениями Варпа, которые читают провидцы, и даже начинающие прорицатели способны легко предугадывать шансы, читать игру, и манипулировать ее результатами. Псайкер может манифестировать эту психосилу, чтобы быстро и точно узнать шансы в любой азартной игре, прочесть состояние текущей игры (например карты в руке каждого игрока и их порядок в колоде) или вместо любых не-социальных тестов на азартные игры.

Aura Reading /Чтение Ауры

250 хр | Требования: PR 2+, Fortune Telling
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)+0 **Дальность:** PR×20м
Тип: Вливание

Эффект: Каждого человека окружает вихрь вероятностей, эхо прошлого, отголоски будущего и отражения настоящего, что могло произойти, но не произошло. Прорицатель может сконцентрироваться на этой ауре и прочесть ее общий дух, возможно даже выудить из нее какую-то ценную информацию. При манифестации этой психосилы псайкер ощущает ауру персонажа, на которого он направил силу, в виде аллегорического образа по выбору ГМа. Например, человек в бегах от убийцы, которого ждет скорая кончина, или который только что чудом избежал смерти может иметь костлявую тень смерти у него за спиной, а тот, чья судьба отмечена предательством других, имеет ауру, испещренную трещинами сломанного доверия, или истекающую кровью друзей. Если цель связана с сущностями Варпа, это обычно отмечает ее ауру, что позволяет относительно надежно определять божественное покровительство по ауре. Видения ауры всегда неоднозначны и с трудом поддаются расшифровке, хотя манифестации с большим количеством Успехов, как правило, легче интерпретировать. Но даже при Критическом Успехе псайкер не сможет понять с полной уверенностью, отмечает ли аура прошлое, будущее, настоящее, или несбывшееся цели.

АВГУР:

Personal Augury /Персональное Предсказание

250 хр | Требования: PR 3+, Fortune Telling, Meditation
Действие: Дл. действие (Разное) **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)+0 **Дальность:** PR×1м
Тип: Вливание

Эффект: Взор псайкера пробирается через бесконечные волны Варпа, чтобы распутать будущее одного индивида. Псайкер должен задать Варпу вопрос, касающийся судьбы цели, и расшифровать полученное видение. Чем сложнее вопрос и чем больше факторов замешано в судьбе, тем больше времени занимает гадание, начиная с 15 секунд и заканчивая несколькими неделями усиленной медитации – точное время, нужное для гадания, решает ГМ. При этом более детальные вопросы дают и более детальные ответы, а на небрежные и плохо продуманные вопросы Варп часто дает ответы технически правдивые, но вводящие псайкера в заблуждение и приводящие к самоисполняющимся пророчествам. От количества Успехов на психотесте зависит глубина понимания ответа псайкером. Для понимания некоторых пророчеств псайкеру могут потребоваться дополнительные знания или консультации со специалистами в разных областях.

Psychometry /Психометрия

200 хр | Требования: PR 4+, Personal Augury
Действие: Дл. действие (Разное) **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)–10 **Дальность:** Касание
Тип: Вливание

Эффект: Инструменты и оружие несут на себе осколки судьбы тех, кто им пользовался, и опытный прорицатель способен собирать из этих осколков картину истории предмета и, возможно, даже выплетать линии судьбы его владельцев. При манифестации этой психосилы псайкер должен медитировать с предметом в руках. Длительность этой медитации варьируется в зависимости от объема психического резонанса, накопленного предметом – орудие убийства, которое убийца использовал один раз и выбросил, может быть считано за 15 секунд, тогда как Оружие Наследия, передаваемое из поколения в поколение династией великих воинов, может за сутки считывания выдать лишь долю хранящихся в нем секретов. Объем полученной психометрией информации зависит от накопленной предметом истории, важности этого предмета для других и количества Успехов на тесте и, в конечном счете, определяется ГМом. Если предмет был очень важным для владельца, или тот носил его при себе годами или десятилетиями, он может резонировать с судьбой своего владельца и использоваться как фокус для наблюдения за нитями его судьбы – если Психометрия такого предмета набрала 5+ Успехов, псайкер может, удерживая предмет в руках, пытаться прочесть судьбу владельца психосилой Персональное Предсказание, как если бы владелец был в пределах дальности этой силы.

Предмет может быть считан Психометрией только один раз в сутки. Псайкер, пытающийся считать предмет, уже считанный кем-то другим, засекает лишь хаотичную мешанину нитей судьбы.

Prophecy /Пророчество

500 хр | Требования: PR 6+, Personal Augury
Действие: Дл. действие (Разное) **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)–30 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Истинное провидение – чрезвычайно сложная задача, требующая учета мириад факторов и тщательного анализа. Манифестация этой силы требует целых суток медитации, с возможностью растянуть ее еще надольше – псайкер получает +10 на психотест за каждые дополнительные сутки, которые он медитирует над вопросом (смертным могут потребоваться мощные стимуляторы, чтобы так долго обходится без сна и не потерять остроту разума). Перед медитацией псайкер концентрируется на том, что он хочет узнать: это может быть что угодно, не важно связано ли оно с его судьбой или судьбой знакомых ему людей. За каждый Успех на манифестации псайкер узнает один факт о предмете своего исследования, чем дальше, тем более важный, или части плана о том, как добиться желаемого. При желании, псайкер может потратить любое количество Успехов, чтобы сформировать пророчество и заключить судьбу в петлю вещей истории – за каждый потраченный Успех по решению ГМа действия, ведущие к исполнению пророчества автоматически становятся драматическими Успехами, или действия, что перечат ему, оканчиваются Критическими Провалами. Наиболее опытные провидцы формулируют свои пророчества так, чтобы в их нити вплетались другие, создавая мимолетных «избранных» героев или злодеев для исполнения запущенной ими судьбы (каждый из них стоит 3 Успеха). Псайкер не может создать второе пророчество, пока первое не исполнилось или провалилось.

ЧУВСТВО БУДУЩЕГО:

Glimpse /Проблеск

100 xp | Требования: PR 2+, Precognition
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Концентрация

Эффект: Псайкер заглядывает в ткань вероятности и выуживает цепь действий, что ведут к его успеху, хотя истинная причина каждого действия может быть скрыта от него. Следующий не-атакующий тест на Характеристику или Навык, кроме тестов Знаний и тестов Избегания, что совершит персонаж до начала своего следующего Хода, получит бонус **+5×PR**.

Может использоваться для длительных и расширенных тестов, вроде крафта или ритуалов, но при этом бонус уменьшается до **+3×PR** – краткосрочные видения будущего помогают избежать ошибок и сэкономить время, но не могут заменить полноценного понимания и мастерства, нужного для выполнения сложных многоступенчатых задач.

Precognitive Dodge /Прекогнитивное Уклонение

200 xp | Требования: PR 3+, Precognition
Действие: Реакция **Поддержание:** Нет
Психотест: P–10 **Дальность:** Сам
Тип: Реакция, Избегание, Физическое

Эффект: Расширенное восприятие Варпа псайкером позволяет ему чувствовать приближающуюся опасность и легко уходить от нее. Сразу после получения попадания, но до броска на урон, персонаж может манифестировать эту психосилу. Эта психосила считается как использование Уклонения или Парирования (по выбору псайкера), получает все бонусы и штрафы, как если бы это было Уклонение или Парирование, и ее результат во всех смыслах считается проведением Уклонения или Парирования.

Shieldbreaker /Щитобой

300 xp | Требования: PR 4+, Doom Strike
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Используя свое видение будущего, псайкер может определить момент слабости защитного поля, поражая противников, уверенных в защите своих защитных полей или колдовских завес. За **каждый нечетный Успех** (1, 3, 5, 7 и т.д) псайкер получает **1 Заряд** этой психосилы. Успешно попав по противнику, после теста на урон, но до тестов на щиты, он может потратить один заряд, чтобы дать этому противнику штраф **–4×PR** к рейтингу щитов против этой атаки до минимума в рейтинг перегрузки щита (или в 1, если щит не перегружается). Если атака наносит несколько попаданий, каждое попадание тратит свой отдельный заряд. Когда его запас зарядов исчерпывается, психосила развеивается.

Harbinger /Предвестник

600 xp | Требования: PR 7+, Probability Cloud
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Псайкер может войти в боевой транс, в котором его сознание концентрируется на изучении линий времени, вычленяя потоки вероятности, которые способствуют его цели, в то время, как его тело послушно следует инструкциям, которые он черпает из Варпа. Перед манифестацией этой психосилы псайкер должен четко указать цель, которую он ставит перед собой, с возможными дополнительными целями, с учетом, что эта цель должна быть выполнена в течении **2×PR Ходов**, например «убить всех врагов в этой комнате и выжить самому» или «успешно скрыться от погони, не создав при этом новой». После манифестации персонаж переходит под контроль ГМа, который совершает действия, наиболее верно ведущие к выполнению задачи, исходя из своего знания факторов, неизвестных игрокам, и игнорируя любые возможные последствия, не указанные в задаче. Пока эта психосила поддерживается, персонаж автоматически преуспевает во всех бросках, с **PR Успехов** на каждом, даже если он использует Навыки, которыми он не владеет, а также получает **+½PR (окр.▲) Реакций**, которые он может тратить только на Избегания. Персонаж осознает все, что делает его тело, но вмешаться не может. По достижении цели или истечении **2×PR Ходов** психосила отключается и персонаж получает **1d5 Усталости**. Варп – ненадежный и предательский союзник – и ГМ по возможности должен искать лазейки в поставленных задачах, чтобы выполненные в рамках их исполнения действия стоили псайкеру как можно дороже, но приоретизируя надежность выполнения задачи перед возмездием Рока, и достаточно умное и точное определение цели должно вознаграждаться.

Precognition /Предвиденье

100 xp | Требования: PR 1+, Fortune Telling
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)+10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Разум псайкера скользит по внешним пределам вероятности, замечая лишь проблески ближайшей грозящей ему опасности. Псайкер получает **+2×PR** на все тесты Избегания.

Precognitive Strike /Прекогнитивный Удар

200 xp | Требования: PR 2+, Precognition
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Концентрация

Эффект: Пророческое зрение псайкера позволяет ему подобрать идеальное время и идеальное движение для каждой атаки. Следующая физическая атака, что совершит персонаж до начала своего следующего Хода, получит бонус **+5×PR**.

Doom Strike /Роковой Удар

200 xp | Требования: PR 3+, Precognitive Strike
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Концентрация

Эффект: Провидец способен подобрать время для атаки, когда его враг менее всего защищен, и воспользоваться малейшей прорехой в его обороне. Противник получит штраф **–3×PR** на Избегание от следующей атаки псайкера до начала следующего Хода псайкера.

Probability Cloud /Облако Вероятностей

600 xp | Требования: PR 6+, Doom Strike
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)–40 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Псайкер разделяется на мириады копий, отслеживая тысячи линий вероятности одновременно. По крайней мере так это выглядит для самого псайкера – для стороннего наблюдателя он чудесным образом избегает опасности из множества источников одновременно, уверенным шагом продвигаясь к своей цели. Пока эта психосила поддерживается, псайкер **не тратит Реакции** на Избегания, получает **+3×PR** на любые тесты, кроме психотестов, а все встречные тесты против его действий, кроме психотестов и Избегания против его физических атак получают штраф **–3×PR**. При активации этой психосилы, все остальные поддерживаемые психосилы Прорицания автоматически развеиваются и псайкер не может манифестировать другие психосилы Прорицания, кроме Прекогнитивного Уклонения. Эта психосила может поддерживаться только **½PR (окр.▲) Ходов** и по ее завершении псайкер получает 1 Усталости.

ШЕСТОЕ ЧУВСТВО:

Preternatural Awareness /Сверхъестественное Чутье

100 хр | Требования: PR 1+, Fortune Telling
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Чувства псайкера фокусируются на его окружении, улавливая мельчайшие изменения. Он получает Трейт **Unnatural P (+PR)** и бонус к **Инициативе**, равный **Успехам.**

True Sight /Истинное Зрение

200 хр | Требования: PR 2+, Preternatural Awareness
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)+10 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Эмпирейные чувства псайкера позволяют ему чувствовать мир таким, как он есть, по сути предсказывая настоящее вокруг себя. Дает дополнительное чувство, позволяющее **ощущать все в пределах ауры** с **круговым обзором** даже сквозь стены. Оно не дает всеведенья в пределах ауры – псайкер все еще должен концентрироваться на определенном участке, который он рассматривает, в то время, как все остальное находится как буд-то в его периферийном зрении. Качество и полнота картины, предоставляемой Истинным Зрением, зависит от PR:

1 – чувствуется только форма предметов;
2 – чувствуется форма и текстура;
3 – позволяет «видеть» в черно-белом;
4 – позволяет определять цвет (даже в полной темноте);
5 – позволяет ощущать звуки;
6 – позволяет ощущать запахи и вкус;
7+ – позволяет видеть внутри механизмов и существ.

Scry /Хрустальный Шар

200 хр | Требования: PR 3+, True Sight, Meditation
Действие: Дл. действие (5 минут) **Поддержание:** Полное действие
Психотест: Psyniscience(P)–10 **Дальность:** Неограниченная
Тип: Изменение

Эффект: Провидец может войти в медитацию и сконцентрировать свой внутренний взор на другом существе, наблюдая за его действиями с огромных расстояний. Цель должна быть **близко знакома** псайкеру, иметь при себе **личный предмет** псайкера или **часть его тела** (например, локон волос, обрезки ногтей или виал крови), или псайкер должен при манифестации держать в руках личный предмет цели, считанный Психометрией на 5+ Успехов, или часть ее тела. При успешной манифестации провидец может наблюдать за целью, как будто он активировал **Истинное Зрение с таким же PR**, центрированное на ней.

Clairvoyance /Ясновиденье

600 хр | Требования: PR 6+, Scry
Действие: Дл. действие (30 минут) **Поддержание:** Полное действие
Психотест: Psyniscience(P)–20 **Дальность:** В пределах системы
Тип: Призыв

Эффект: После длительной медитации псайкер может сконцентрировать свой взор на любом знакомом ему месте в пределах той же звездной системы и наблюдать за ним с помощью своих эмпирейских чувств. Место должно четко осознаваться хотя бы одним мыслящим существом как цельное обитаемое место с относительно четкими границами и быть важным для хотя бы одного мыслящего существа, так что с помощью этой психосилы можно наблюдать, например, за улицей, центральным холлом ульевого хаба, секцией стены крепости, палубой корабля и т.д. но не за участком леса или моря, если только те не имеют какой-то особой значимости. При успешной манифестации провидец может наблюдать за местностью, как будто он активировал **Истинное Зрение с таким же PR**, центрированное на случайной точке в месте, и перемещать эту точку на до **PR×3м** в Ход, но не покидая границ места. Границы места ограничивают его обзор, как если бы он был внутри – он не может видеть сквозь внешние стены, но вполне может смотреть сквозь окна.

Уровень знаний псайкера о месте модифицирует психотест:

–40 – псайкер знает место только из описания других;
–30 – псайкер просмотрел пикт-фиды места;
–20 – псайкер просмотрел голографические фиды места;
–10 – псайкер лично был в этом месте хотя бы раз;
+0 – псайкер хорошо исследовал место;
+10 – псайкер часто бывал в месте;
+20 – псайкер долгое время жил или работал в месте;
+30 – ключевые моменты жизни псайкера происходили в месте;
+40 – это самое важное и значимое место в жизни псайкера.

Precision /Точность

100 хр | Требования: PR 2+, Preternatural Awareness
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Чувства псайкера способны концентрироваться на мельчайших деталях, позволяя ему достигать сверхчеловеческой точности в тонких манипуляциях. Он уменьшает **штрафы на прицельные атаки** на **+5×PR** до максимума в +0 и получает бонус **+5×PR** на тесты, тонкой манипуляции мелкими деталями, вроде сборки часовых механизмов или вскрытия механических замков (не складывается с бонусами от Проблеска).

Warp Sight /Варп-Зрение

200 хр | Требования: PR 2+, Preternatural Awareness, Warp Sense
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Псайкер фокусирует свое внимание на чтении потоков Варпа, расшифровывая манифестации чужих сил и демонических даров с невероятной точностью и глубиной понимания. Все успешные тесты на псичутье псайкера получают дополнительно **+PR Успехов**, а неудачные считаются удачными с **½PR (окр.▲) Успехов**.

Look Into the Past /Взгляд в Прошлое

300 хр | Требования: PR 5+, Scry
Действие: Дл. действие (5 минут) **Поддержание:** Полное действие
Психотест: Psyniscience(P)–20 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Варп содержит эхо всех времен: настоящего, будущего и прошлого, но застывшее в неизменности прошлое отражается в нем куда слабее и лишь мастера провидения способны в него заглянуть. Помедитировав в определенном месте, мастер-провидец может заглянуть в прошлое этого места. Он может наблюдать за прошлыми событиями в пределах ауры как с помощью **Истинного Зрения**, но качество (но не дальность) видения уменьшается со **штрафом к PR** за каждый уровень удаления от настоящего:

–1 не более часа;
–2 не более дня;
–3 не более месяца;
–4 не более года;
–5 не более десятилетия;
–6 не более столетия;
–7 не более тысячелетия;
–8 не более десяти тысячелетий.

Astral Projection /Астральная Проекция

600 хр | Требования: PR 7+, Clairvoyance
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)–40 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Дух прорицателя покидает его тело, устремляясь вдаль, как незримый наблюдатель. Тело псайкера парализовано в течении действия силы, но его дух покидает его и может двигаться с **SPD 10×W.b**. Он считается имеющим Трейт Incorporeal, использует **W вместо S и T**, **I вместо A**, и **P вместо WS и BS**, при взаимодействии с другими эфирными персонажами. Он не имеет снаряжения, но может за полудействие создавать себе любое примитивное оружие с **+PR к Dmg** и броню, дающую **PR AP** во все части тела. Любой урон, полученный духом, отражается на теле как стигматы. Дух видит реальность как размытый туман, полный образов и аллегорий, но способен воспринимать его более четко с помощью психосил, вроде Истинного Зрения. Он может использовать психосилы, но они воздействуют только на других призрачных персонажей, если только это не психосилы Прорицания. За полное действие он способен проноситься со скоростью мысли, перемещаясь на расстояние до **PR×100км**, а если он пересекает безлюдные пространства, вроде пустынь, океанов, или пустоты космоса, он может пересекать их мгновенно (но только в пределах одной звездной системы). Дух не может пересекать психические барьеры, вроде защитных кругов, стен храмов, или полей Геллера, и должен пройти тест на **W–50**, чтобы пробиться через пустотный щит. Когда психосила развеивается, дух возвращается обратно в тело псайкера.

ПАСТЫРЬ:

Guidance /Указание

150 xp | Требования: PR 2+, F 30+, Fortune Telling
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Изменение (2×PR)

Эффект: Псайкер фокусирует свое внимание на потоках судьбы своих союзников и своевременной командой, жестом или другим сигналом влияет на них в решающий момент, помогая выполнить любую задачу. За **каждый Успех** псайкер получает **1 Заряд** этой психосилы. В любой момент он может потратить заряд на то, чтобы позволить одному из персонажей под ее действием **перебросить** любой тест Характеристики. Когда его запас зарядов исчерпывается, психосила развеивается.

Vigilance /Бдительность

400 xp | Требования: PR 5+, F 35+, Guidance, Command+0
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)+0 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Провидец стоит на страже любой приближающейся опасности, как для себя, так и для своих союзников. Псайкер получает одну дополнительную Реакцию. Он может потратить ее сам, или в момент, когда его союзник в пределах ауры нуждается в Реакции, потратить эту Реакцию на тест **Command+5×PR**, дав союзнику заблаговременное предупреждение об опасности. Если этот тест неудачен, псайкер теряет свою доп. Реакцию напрасно, но Успех на тесте дает союзнику доп. Реакцию и бонус на тест Избегания **+2×PR** при ее использовании. Это предупреждение возможно только если союзник может слышать и понимать псайкера.

Perfect Timing /Идеальное Время

200 xp | Требования: PR 3+, F 35+, Guidance
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)–10 **Дальность:** PR×5м
Тип: Изменение (2×PR)

Эффект: Псайкер выискивает идеальное время и направление для атак, направляя своих союзников со сверхчеловеческой точностью. За **каждый Успех** псайкер получает **1 Заряд** этой психосилы. В любой момент он может потратить заряд на то, чтобы позволить одному из персонажей под ее действием **проигнорировать укрытие цели** успешной стрелковой атакой, или при входе в Караул увеличить **угол Караула до 360°**. Когда его запас зарядов исчерпывается, психосила развеивается.

Achilles Heel /Ахиллесова Пята

600 xp | Требования: PR 7+, F 45+, Perfect Timing
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)–20 **Дальность:** PR×5м
Тип: Изменение

Эффект: Тщательно просеивая нити судьбы, псайкер находит идеальный момент и угол атаки, поражающий врага в самое уязвимое место. Следующая физическая атака цели автоматически успешна с **PR Успехов**, автоматически выбрасывает **максимальный урон** и вызывает какой-то **драматический эффект** по выбору ГМа, вроде выбивания оружия из рук, попадания в гранату на поясе, что детонирует ее, или сбивания с ног, что сбрасывает врага с обрыва. Даже если враг успешно Избегает атаки, она все равно наносит ему вред цепочкой последствий, например, выстрел повреждает опорную стену у него за спиной и обрушивает потолок ему на голову, или выбивает осколок из пола, что попадает в его оружие и заклинивает его или разрезает патронную ленту.

СУДЬБОПЛЕТ:

Guardian of Fate /Страж Судьбы

150 xp | Требования: PR 2+, P 40+, Fortune Telling, Warp Sense
Действие: Реакция **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)+10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Реакция, Избегание

Эффект: Нити судьбы переменчивы и запутаны. Любое взаимодействие с ними сложно само по себе, но сложность возрастает многократно, когда другой провидец намеренно запутывает их еще сильнее. Сразу после засекания пси-чутьем манифестации другой психосилы Прорицания, персонаж может манифестировать эту психосилу. Он **уменьшает Успехи на психотест** вражеской психосилы на Успехи этой силы. Если его **Psyniscience** изучено на **+20** или **+30**, он может один или два раза соответственно в Раунд использовать эту силу, **не тратя Реакций**.

Fateless /Лишенный Судьбы

400 xp | Требования: PR 5+, P 45+, Guardian of Fate
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)–20 **Дальность:** PR×10м
Тип: Изменение

Эффект: Псайкер способен оградить себя или другого от взора провидца, запутав и размыв линии судьбы. Цель защищена от любых психосил Прорицания с **PR не выше чем ее PR** – силы, пытающиеся прочесть ее судьбу, видят лишь туман, провидческое зрение видит сквозь нее, а также игнорирует все бонусы или штрафы от сил Прорицания независимо от того, является она целью психосилы, или цель психосилы использует эти бонусы на действия против нее. В то же время она не может получать и позитивных эффектов Прорицания, если они замешаны на чтении ее судьбы.

Favour /Благосклонность

200 xp | Требования: PR 3+, P 45+, Guardian of Fate
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Длительное (PR Раундов), Изменение

Эффект: Умение псайкера манипулировать нитями судьбы позволяет ему сглаживать и усиливать дары любимцев судьбы, полученные от других патронов. Цель этой психосилы не получает **негативных эффектов Покровительства** для траты Очков Бесчестия, и при трате Очков Бесчестия или Очков Судьбы получает следующие преимущества:

- При использовании очка для **Переброса**, она делает второй бросок два раза, выбирая один из них;
- При использовании очка для **Усиления**, увеличивает бонус на **+2×PR**;
- При использовании очка для **Успеха**, дает еще **+½PR (окр.▲) Успехов**;
- При использовании очка для **Скорости**, дает еще **+½PR (окр.▲)** к **Инициативе**;
- При использовании очка для **Исцеления**, позволяет бросать кубик два раза и отбрасывать меньший результат;
- При использовании очка для **Прилива Сил** или **Прихода в Себя**, также восстанавливает **1d5+PR** урона во все Характеристики.

Fall of the Mighty /Падение Могучих

600 xp | Требования: PR 7+, P 55+, Favour
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)–40 vs Inf+0 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Провидцы превратили манипулирование судьбой в искусство, но они не единственные, кто пользуются особым вниманием высших сил. Многие чемпионы Богов и агенты Императора осознанно или нет пользуются благосклонностью судьбы, совершая невероятные подвиги и переживая смертельные ранения. Но опытный мастер Прорицания способен отрезать таких чемпионов от их потустороннего покровительства, спустив их до уровня обычных смертных. Персонажи в пределах ауры, кроме тех, кого псайкер решил исключить из эффекта, провалившие встречный бросок, **не могут тратить Очки Бесчестия и Судьбы** на активацию способностей Очков Бесчестия и **не могут сжигать Бесчестие или Очки Судьбы**, чтобы избежать смерти. Жертва способна чувствовать эффект силы, как резкий всплеск ощущения «неправильности».

УПРАВЛЕНИЕ ВЕРОЯТНОСТЬЮ:

Misfortune /Несчастье

200 xp | Требования: PR 2+, Fortune Telling
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Изменение

Эффект: Псайкер искажает судьбу цели, смещая ее в сторону неудач и ошибок. Цель должна перебрасывать все удачные тесты. Эта психосила может поддерживаться только **½PR (окр.▲) Ходов**.

Black Palm /Черная Длань

300 xp | Требования: PR 4+, Misfortune
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Изменение

Эффект: Провидец расплетает нити судьбы цели и вплетает в нее нити боли и смерти. Один раз в **Раунд**, пока цель находится **в поле зрения** псайкера, он может выбрать один бросок на урон (после бросков на Избегание и щиты) по цели и заменить в нем все броски **десятками**, автоматически вызвав **Критический Урон**.

Doom /Рок

400 xp | Требования: PR 5+, Misfortune
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)–20 **Дальность:** PR×10м
Тип: Длительное (1 Раунд), Изменение

Эффект: Провидец насылает злой рок на цель, обрывая ее шансы на спасение от смертельных ударов. Тесты **Избегания** цели, набравшие **не более PR Успехов**, считаются Провалами, а набравшие больше считаются только как **1 Успех**.

Ineptitude /Неумелость

600 xp | Требования: PR 7+, Doom
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)–40 **Дальность:** PR×10м
Тип: Длительное (½Успехи(окр.▲) Раундов), Изменение

Эффект: Провидец обрушивает на цель волну ужасного невезения, обрекающую все его попытки на провал. Все тесты, кроме **Избегания** цели, набравшие **не более PR Успехов**, считаются Провалами, а набравшие больше считаются только как **1 Успех**. Это не действует на тесты Навыков **Lore** для определения знаний персонажа.

Luck /Удача

200 xp | Требования: PR 2+, Fortune Telling
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Изменение

Эффект: Псайкер искажает судьбу цели, смещая ее в сторону удачи и успеха. Цель может перебрасывать все неудачные тесты. Эта психосила может поддерживаться только **½PR (окр.▲) Ходов**.

White Palm /Белая Длань

300 xp | Требования: PR 4+, Luck
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Psyniscience(P)–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Изменение

Эффект: Провидец расплетает нити судьбы цели и выплетает из нее нити боли и смерти. Один раз в **Раунд**, пока цель находится **в поле зрения** псайкера, он может выбрать один бросок на урон (после бросков на Избегание и щиты) по цели и заменить в нем все броски **единицами**, потенциально отменяя **Критический Урон**.

Salvation /Спасение

400 xp | Требования: PR 5+, Luck
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)–20 **Дальность:** PR×10м
Тип: Длительное (1 Раунд), Изменение

Эффект: Провидец ограждает судьбу цели от злого рока, отводя смертельные удары в сторону и направляя его защиту. Тесты **Избегания** цели, набравшие **не более PR Успехов**, считаются как **PR Успехов**, а проваленные считаются как **1 Успех**.

Expertise /Экспертиза

600 xp | Требования: PR 7+, Salvation
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: Psyniscience(P)–40 **Дальность:** PR×10м
Тип: Длительное (½Успехи(окр.▲) Раундов), Изменение

Эффект: Провидец окружает судьбу цели защитным коконом успеха и удачи, гарантирующим успех в любом начинании. Все тесты, кроме **Избегания** цели, набравшие **не более PR Успехов**, считаются как **PR Успехов**, а проваленные считаются как **1 Успех**. Это не действует на тесты Навыков **Lore** для определения знаний персонажа.

БИОМАНТИЯ

False Telepathy
Ложная Телепатия
Чтение поверхностных мыслей через чтение тела
PR 2+ — 150 XP

Flesh Sense
Чувство Плоти
Считывает состояние чужого тела касанием
PR 1+ — 100 XP

King's Gown
Одеяние Короля
Создает одежду из собственного тела
PR 4+ — 150 XP

Morpheus Gift
Дар Морфея
Манипуляция усталостью и сном
PR 3+ — 150 XP

Toxic Siphon
Исторгание Яда
Выводит яды и химикаты из организма
PR 1+ — 100 XP

Sharpened Senses
Усиленные Чувства
Модифицирует органы чувств, усиливая восприятие
PR 1+ T 30+ — 150 XP

Living Carapace
Живой Панцирь
Наращивает слой естественной брони на теле
PR 3+ T 35+ — 200 XP

Devil's Touch
Касание Дьявола
Касание псайкера омертвляет плоть жертвы
PR 5+ — 300 XP

Unnatural Healing
Противоестественное Лечение
Касание псайкера залечивает раны
PR 3+ — 200 XP

Celular Control
Клеточный Контроль
Изменяет биохимию тела псайкера
PR 3+ T 40+ — 200 XP

Warp Speed
Искаженная Скорость
Псайкер движется и атакует с невероятной скоростью
PR 5+ A 35+ — 300 XP

Open Wounds
Открыть Раны
Многократно углубляет раны, открывая кровотечения
PR 5+ — 500 XP

Seal Wounds
Закрыть Раны
Исцеляет раны и состояния, прирашивая потерянные конечности
PR 4+ — 300 XP

Flesh Mould
Лепка Плоти
Изменение формы и внешности собственного тела
PR 4+ T 45+ — 300 XP

Muscle Mass
Мышечная Масса
Наращивает внешний слой мышц для усиления и защиты
PR 5+ S 45+ — 500 XP

Neuronist
Нейронист
Программирование разума, замаскированное как Панацея
PR 7+ — 800 XP

Panacea
Панацея
Исцеление любых травм и болезней и изменение чужого тела
PR 6+ — 600 XP

Living Sword
Живой Меч
Выращивает биологический клинок, как продолжения тела псайкера
PR 6+ WS 45+ — 600 XP

Bio-Cannon
Био-Пушка
Выращивает биологическое стрелковое оружие из тела псайкера
PR 7+ — 800 XP

Life Leech
Вытягивание Жизни
Вытягивает жизненную силу, залечивая себя
PR 3+ — 200 XP

Endurance
Выносливость
Волны живительной силы позволяют игнорировать смертельные раны
PR 2+ T 30+ — 250 XP

Static Charge
Статический Разряд
Рукопашная атака биоэлектричеством
PR 2+ T 30+ — 150 XP

Neural Storm
Нейральный Шторм
Поток молний, сгенерированный биоэлектричеством
PR 3+ T 35+ — 200 XP

Enfeeble
Ослабление
Ослабляет врагов, подавляя их жизненную силу
PR 7+ — 500 XP

Regeneration
Регенерация
Плоть псайкера стремительно восстанавливает здоровье
PR 5+ T 40+ — 400 XP

Lightning Rod
Громоотвод
Биоэлектрический накопитель поглощает электричество
PR 5+ T 35+ — 400 XP

Electric Arc
Электродуга
Могучий разряд электричества курсирует между руками псайкера
PR 7+ T 40+ — 500 XP

Blood Boil
Кипящая Кровь
Наращивает кровяное давление жертвы, пока это ее не убьет
PR 3+ — 200 XP

Last Breath
Последний Вздох
Заполняет легкие жертвы слизью, удушая ее
PR 2+ — 200 XP

Hammerhand
Молоторукий
Кулаки псайкера наносят смертоносные удары
PR 2+ — 200 XP

Flurry of Blows
Шквал Ударов
Невозможно быстрая серия безоружных ударов
PR 3+ — 350 XP

Living Bomb
Живая Бомба
Трансмутирует жир в теле жертвы в мощную взрывчатку
PR 7+ — 600 XP

Phlegm
Флегма
Позволяет плеваться разными смесями из легких
PR 4+ — 250 XP

Iron Arm
Железная Рука
Парирование любых атак голыми руками и доп. реакция
PR 4+ — 250 XP

Heart Grasp
Хватка Сердца
Касание псайкера берет под контролю жизнь жертвы
PR 7+ — 600 XP

Gardener
Садовник
Модифицирует и контролирует растения
PR 4+ I 40+ — 400 XP

Cauldron
Котел
Модифицирует бактерии для выполнения задачи
PR 3+ I 30+ — 250 XP

Genesis
Генезис
Модифицирует и контролирует животных
PR 5+ I 45+ — 600 XP

БАЗОВАЯ ПСИХОСИЛА:

Flesh Sense /Чувство Плоти

100 хр | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+20 **Дальность:** Касание
Тип: Биоманипуляция, Изменение, Касание, Контакт Плоти

Эффект: Для биоманта плоть являет собой открытую книгу. Псайкер может определять состояние здоровья и физической подготовки цели. На **1 Успехе** он узнает ее максимальный и текущий запас **Ран**, наличие бионики и мутаций, на 3+ он может определить **T**, **S** и **A** и диагностировать любые болезни и отравления, на 5+ Успехов он также узнает **WS**, **BS**, **P**, и **I** и определяет застарелые ранения и источники старых шрамов. Пока псайкер сохраняет контакт с целью, он получает бонус **+5×PR** на все тесты Medicae и Scrutiny против цели.

Биоманипуляция:

Психосилы Биомантии с этим типом действуют только на существ из плоти и крови, а гибридные существа вроде киборгов или одержимых, могут пройти тест на T+0, чтобы нейтрализовать эффект на себе.

Контакт Плоти:

Психосилы Биомантии с этим типом требуют контакта плоти псайкера с плотью цели и блокируются броней или даже одеждой – если они используются на противнике, это требует рукопашной атаки рукой без перчатки незащищенной или частично защищенной (с доп. штрафом –10) части тела. Наличие у псайкера естественного оружия, вроде когтей, позволяет применять эти психосилы после атаки ими, что нанесла достаточно урона, чтобы пробить AP цели.

РАЗНОЕ:

False Telepathy /Ложная Телепатия

150 хр | Требования: PR 2+, Flesh Sense
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** Касание
Тип: Биоманипуляция, Изменение, Касание, Контакт Плоти

Эффект: Опытный биомант может читать реакции нейронов в мозгу своей цели, считывая ее мысли и эмоции. Пока псайкер сохраняет контакт с целью, он может определять **эмоциональное состояние** и слышать **поверхностные мысли** цели, а также безошибочно отделять ее **ложь от правды** (что может давать ситуационный бонус **+5×PR** к тестам допроса). На **5+ Успехов** псайкер также способен определять ментальные расстройства цели.

King's Gown/Одеяние Короля

150 хр | Требования: PR 4+, Flesh Sense
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Концентрация

Эффект: Многие биоманты считают, что они не нуждаются в чем-то столь тленном, как одежда и броня, учитывая, что их силы более чем способны обеспечить их защитой как от внешней среды, так и от оружия, но не все разделяют это мнение. В шпилях К'Сала, или пирамидах Сортариуса, например, считается крайней грубостью порвать собственную одежду при биомантической трансформации собственного тела и тут же не заменить ее новой. Используя собственные волосы и ороговевшую кожу, псайкер может создавать для себя одеяния или маски, даже когда его тело стремительно изменяется, вплетая эту психосилу между нитей другой манифестации. На **1-2 Успеха** он может создать только облегающую перчатку или простую мантию с цветом его нательных волос, на **3+ Успеха** он может раскрашивать созданное одеяние, на **4+** – изменять его размеры, чтобы оно подошло другому персонажу (который не меньше его по размеру, т.к. одеяние создается надетым на псайкера), на **5+** одежда может включать броню (AP 2), защиту от жары или холода, или быть водоотталкивающей, а на **6+** – иметь два из предыдущих эффектов. При наличии Навыка **Trade(Tailor)** и **3+ Успехах** на манифестации, псайкер может создавать продвинутую одежду, подчас роскошного вида, или мимикрировать под фасон, который он однажды видел – ГМ может потребовать бросок на **Trade(Tailor)**, чтобы успешно воспроизвести фасон.

АРХИТЕКТОР ЖИЗНИ:

Cauldron /Котел

250 хр | Требования: PR 3+, I 30+, Flesh Sense
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×0,5м
Тип: Биоманипуляция, Изменение

Эффект: Биомант способен подчинить своей власти простейшую жизнь и изменять ее по своим прихотям. Он может изменить группу бактерий или других одноклеточных форм жизни в пределах силы, поменяв их назначение, например, заставив вычищать грязь со своего оружия, охотиться на патогенные микробы или вирусы, или вырабатывать определенные химикаты. Он не может создавать болезнетворные агенты, но может изменять существующие, исцеляя таким образом инфекционные болезни. Измененные микроорганизмы все еще нуждаются в значительном времени для выполнения задачи, для которой псайкер их модифицировал. Пока сила поддерживается, измененные микроорганизмы могут размножаться и действовать как обычно, но стоит ей развеяться, грубые искажения их генетической структуры дестабилизируются и они становятся стерильными и через **PR×2 минут** умирают. Создание бактериями сложных химикатов, вроде лекарств, ядов, наркотиков или взрывчатки, требует теста на **Scholastic Lore (Chymistry)** как при крафте, но требует только одного Успеха. Псайкер может значительно ускорить работу измененных бактерий, направив все их силы на выполнение задачи, что неизменно вызывает их досрочную гибель.

Gardener /Садовник

400 хр | Требования: PR 4+, I 40+, Cauldron
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×0,5м / PR×5м *(П)*
Тип: Биоманипуляция, Изменение

Эффект: Растения и грибки подчиняются воле биоманта, разрастаясь и искажаясь по его велению. Он может изменить одно дерево, куст или группу меньших растений или грибницы в пределах силы, заставляя их ускоренно расти и двигаться. Растение может разрастаться на до PR×0,5м в любом направлении, потенциально запутывая в своей массе других персонажей, считаясь как попадание со свойством **Snare (0),** от которого можно Избегать как от стрелковой атаки. Псайкер может заставить растения разрастаться в любой форме, создавая здания, мебель, инструменты или изображения, а также заставлять их усыхать или плодоносить, в том числе плодами, отличными от привычных, вплоть до органических аналогов фраг-гранат или газовых бомб (что будет требовать теста на **Scholastic Lore (Chymistry)** как при крафте соответствующих химикатов, но требует только одного Успеха). Когда сила развеивается, грубые искажения их генетической структуры дестабилизируются, и через **PR часов** они умирают, хотя созданные ими жесткие структуры из древесины остаются.

Genesis /Генезис

600 хр | Требования: PR 5+, I 45+, Cauldron
Действие: : Дл. действие (X Ходов) **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×0,5м / PR×10м *(П)*
Тип: Биоманипуляция, Изменение

Эффект: Власть псайкера над плотью позволяет ему лепить тела неразумных животных в послушные оружия одной лишь силой воли. Манифестация этой психосилы требует **T.b цели** Ходов и действует только на животных с I не выше 10. В отличие от других длительных действий, эта сила требует броска в начале этого срока а, не в конце, но накладывает все эффекты (включая возможные Феномены или Прорывы) в конце как обычно. В течении успешной манифестации животное **беспомощно** и корчится на земле в агонии от стремительной перестройки его организма.

Псайкер может тратить Успехи на следующие модификации животного:
1 У – сделать животное послушным командам псайкера;
1 У – +5 к **WS**, **S**, **T**, **A** или **P** или **+5 Ран**;
1 У – Трейты **Amphibious**, **Amorphous**, **Burrower (3/+2)**, **Crawler**, **Dark-Sight**, **Natural Armour (2/+1)**, **Quadruped**, **Sturdy** или **Toxic**;
2 У – Трейты **Deadly Natural Weapons (2/+1)**, **Flyer (A.b/+1)**, **Multiple Arms (+2)**, **Sonar Sense** или **Unnatural S, T, A** или **P (+1)**;
2 У – Размер +1 или –1;
3 У – Трейт **Parasite**;

Мутировавшее животное становится стерильным и не может оставлять потомство даже с аналогично модифицированным мутантом. Когда сила развеивается, грубые искажения его генетической структуры дестабилизируются, и через **PR часов** животное в муках умирает, если только псайкер не применит на нем эту психосилу еще раз (накладывая дополнительные модификации, если он набрал больше Успехов), оттягивая ее кончину на следующие **PR часов**.

РУКИ ЦЕЛИТЕЛЯ:

Morpheus Gift /Дар Морфея

150 хр | Требования: PR 3+, Toxic Siphon
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 vss T+0 **Дальность:** Касание
Тип: Биоманипуляция, Изменение, Касание, Контакт Плоти

Эффект: Касание биоманта может манипулировать ментальной и физической усталостью тела, наполняя союзников силой и свежестью, или погружая врагов в глубокую усталость и сон. Псайкер может выбрать нанести или снять **1 Усталости** с цели за **каждый нечетный Успех** на встречном тесте. Если на начало полезного действия цель не имеет Усталости, она считается хорошо выспавшейся после эффекта. Если цель спит или без сознания, полезный эффект пробуждает ее, а вредоносный вводит ее в кому, в которой Усталость не восстанавливается. При успешном применении на цели в коме (не важно, в коме она от этой силы или другого эффекта), псайкер может выбрать либо пробудить ее из комы, либо убить ее кровоизлиянием в мозг.

Devil's Touch /Касание Дьявола

300 хр | Требования: PR 5+, Unnatural Healing
Действие: Свободное Действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 vs T+0 **Дальность:** Касание
Тип: Биоманипуляция, Изменение, Касание, Контакт Плоти

Эффект: Могильный холод расходится от касания псайкера, вызывая оцепенение и омертвение, кожа вокруг контакта бледнеет, вены чернеют и сковывающая боль парализует жертву. При Успехе на встречном тесте, цель получает **1d5+PR** непоглощаемого R урона. На **5+ Успехов** цель также **Оглушается на 1 Раунд**.

Open Wounds /Открыть Раны

500 хр | Требования: PR 5+, Seal Wounds
Действие: Свободное Действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 vs T+0 **Дальность:** Касание
Тип: Биоманипуляция, Изменение, Касание, Контакт Плоти

Эффект: Касание биоманта углубляет и расширяет раны жертвы, исторгая следы недавнего лечения из ее тела, порой буквально разваливая на куски врагов, что полагаются на регенерацию или боевое лечение. При победе псайкера, цель получает **непоглощаемый R урон в торс**, равный ее недостающим Ранам, Кровотечение, и после этого получает еще **непоглощаемый R урон в торс**, равный количеству Ран, что она **вылечила** любым образом, кроме темпоральных, за последние **PR Раундов** или до **последнего применения на ней этой силы**, в зависимости от того, что меньше.

Neuronist /Нейронист

800 хр | Требования: PR 7+, Panacea
Действие: Расш. действие (пер. 5 мин.) **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 **Дальность:** Касание
Тип: Биоманипуляция, Изменение, Касание, Контакт Плоти

Эффект: Чудо Панацеи нередко несет опасность того, что лекарь влезет в тонкую структуру мозга пациента и сделает его своим рабом или спящим агентом. Изначально разработанная втайне на К'Сале, эта методика маскируется под **Панацею** и даже регистрируется как таковая если на тесте **Пси-Чутья** было набрано не более **5 Успехов**. Во всех смыслах эта психосила работает также как Панацея с возможностью тратить Успехи на те же эффекты, но имеет следующие дополнительные эффекты:

15у – излечить одно ментальное расстройство;
20у – вызвать одно ментальное расстройство;
20у – убрать сильную эмоциональную связь цели с одним персонажем, которого знает как цель, так и псайкер (любовь, ненависть, зависть, дружба, преданность и т.п.);
30у – вызвать сильную эмоциональную связь цели с одним персонажем, которого знает как цель, так и псайкер (любовь, ненависть, зависть, дружба, преданность и т.п.);
20у – исцелить зависимость от наркотиков;
30у – вызвать зависимость от одного вида наркотиков, известных псайкеру (даже если цель никогда их не пробовала);
45-70у – вызвать или исцелить триггер-связь между специфическим сенсорным стимулом и физиологией цели. Например, услышав определенный звук, цель может утратить силу в ногах и потерять способность ходить, или цель может чувствовать наслаждение только когда вдыхает воздух, что несет специфические феромоны.
100у – закодировать в мозг сложную инстинктивную реакцию на определенный сенсорный стимул, превратив цель в спящего агента, активированного определенным звуком, изображением или запахом.

Toxic Siphon /Исторгание Яда

100 хр | Требования: PR 1+, Flesh Sense
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Касание
Тип: Биоманипуляция, Изменение, Касание, Контакт Плоти

Эффект: Касание биоманта может выводить яды или другие химикаты из плоти других или самого псайкера. Процесс неприятен и обычно включает гнойные слезы, рвоту, и/или быстрое формирование гнойников на коже, которые тут же лопаются. Цель прекращает действие одного яда или эффекта наркотика/лекарства, или исцеляется от легкой болезни, но Оглушается на **1d10–T.b** Раундов (если результат меньше 1, цель успешно сносит страдание и может действовать, невзирая на него). За каждые **полные 3 Успеха** псайкер может дать цели бонус или штраф **+/– 1 к T.b** в расчете этой силы. Применение на цели, что заразилась болезнью в течении той же сцены, исцеляет болезнь, если набрано достаточно Успехов (по усмотрению ГМа). Применение этой психосилы на цели, в организме которой нет чуждых химикатов или патогенов, не дает никакого эффекта.

Unnatural Healing /Противоестественное Лечение

200 хр | Требования: PR 3+, Toxic Siphon
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Касание
Тип: Биоманипуляция, Изменение, Касание, Контакт Плоти

Эффект: Биомант способен мгновенно затянуть даже самые ужасные раны, пропустив через них извлеченную из Варпа жизненную силу. Цель восстанавливает **1d10+PR Ран**. Каждый персонаж может быть безопасно исцелен таким образом только раз в сутки. При повторном применении на том же персонаже до истечения этого срока он должен пройти тест на **T–10** и, в случае провала, вместо лечения получить **1d5** непоглощаемого R урона, когда его плоть отторгает чуждые энергии и отмирает. Каждое последующее за вторым применение дает складывающиеся штрафы **–10** к этому тесту и складывающиеся **+1** к урону от отторжения.

Seal Wounds /Закрыть Раны

300 хр | Требования: PR 4+, Unnatural Healing
Действие: Свободное Действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** Касание
Тип: Биоманипуляция, Изменение, Касание, Контакт Плоти

Эффект: Целебное касание псайкера способно даже поднимать мертвых и приращивать потерянные органы. Цель восстанавливает **1d5+PR Ран** – это считается как **Первая Помощь** (стр.29) и цель не может получить новое лечение от этой силы пока она не получит новый урон. Цель также прекращает К**ровотечение**, эффекты **бесполезных конечностей**, **переломов** и **Crippling**, а если при лечении к ней приложить отрубленные конечности, они прирастают. Если применить ее на персонажа, **умершего не более 1 минуты назад**, чья голова не была уничтожена критическим эффектом, если это поднимает его Раны до хотя бы **–8**, он возвращается к жизни, но получает **2d10 урона во все Характеристики**.

Panacea /Панацея

600 хр | Требования: PR 6+, Seal Wounds
Действие: Расш. действие (пер. 5 мин.) **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 **Дальность:** Касание
Тип: Биоманипуляция, Изменение, Касание, Контакт Плоти

Эффект: Мастер-биомант способен исцелить любой смертный недуг и вытащить неизлечимого или смертельно раненного человека из лап смерти. За каждые пять минут контакта псайкер проводит психотест с теми же модификаторами с которыми был проведен первый. Только первый психотест на активацию силы может вызвать феномен. Псайкер накапливает Успехи и может тратить их на следующее:

1у – снять 1 Усталости;
2у – исцелить 1 Рану;
3у – исцелить d5 урона в Характеристику;
3у – отрастить волосы или ногти;
4у – отрастить потерянный зуб
3-15у – вывести яд (в зависимости от силы яда);
5-30у – косметические изменения: выпрямить осанку, выправить прикус, убрать лишний жир, подтянуть тонус, увеличить грудь и т.п.;
5-10у – исцелить легкую болезнь;
15-30у – исцелить тяжелую болезнь;
30-60у – исцелить смертельную болезнь;
60-150у – отрастить потерянный орган (60 – глаз, 150 – рука или нога)
50у – «исцелить» до **10 лет старости**.

Если эта психосила поддерживалась более **15 минут** (3+ броска), псайкер теряет **1 тPR** на целые сутки, если более **2-х часов** (12+ бросков) – теряет **1d5 тPR**, если он будет работать **6 часов** (72 броска) – псайкер **впадает в кому на 24 часа**.

МЕТАМОРФОЗЫ:

Sharpened Senses /Усиленные Чувства

150 xp | Требования: PR 1+, T 30+, Flesh Sense
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Биоманипуляция, Вливание

Эффект: Псайкер усиливает свои чувства за пределы их естественных возможностей. Он получает **+5×PR** на все тесты P и Трейт **Unnatural Senses (PR×2)**. Псайкер также может выбрать усилить *одно* из своих чувств еще больше, получив следующие эффекты:

Зрение: Трейт **Dark Sight**; **+30** на поиск скрытых врагов или потайных мест; возможность точно определять дистанции и размеры «на глаз»;

Слух: Трейт **Sonar Sense**;

Нюх: Выслеживание существ по запаху тестом **Survival(P)+20**.

Вкус: Возможность определять яды и прочие химикаты на вкус, тестом **Awareness+0** и на **5+ Успехов** узнать их точные эффекты.

Касание: Возможность четко визуализировать топографию вещей, которые псайкер ощупывает, до мельчайших деталей, что позволяет определять лица на ощупь и «читать» даже рукописный текст по оттискам.

Псайкер может поддерживать на себе несколько версий этой психосилы с усилением разных чувств одновременно, но бонусы не складываются, давая только эффекты еще одного усиленного чувства.

Celular Control /Клеточный Контроль

200 xp | Требования: PR 3+, T 40+, Flesh Sense
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Биоманипуляция, Вливание

Эффект: Опытные биоманты могут контролировать свою физиологию на клеточном уровне, изменяя биохимию своего тела. Псайкер получает один из следующих эффектов (на 5+ Успехов он может выбрать два):

- иммунитет к ядам и переброс неудачных тестов на заражение болезнью, даже если тест был провален до манифестации психосилы;
- иммунитет к эффектам Усталости;
- иммунитет к эффектам экстремального холода или жара;
- иммунитет к высокому давлению или вакууму;
- возможность обходиться без кислорода;
- Талант **Sprint** и иммунитет к Усталости от бега.

Flesh Mould /Лепка Плоти

300 xp | Требования: PR 4+, T 45+, Celular Control
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** Сам
Тип: Биоманипуляция, Вливание

Эффект: Плоть биоманта послушна его воле и отращивает дополнительные органы и конечности или изменяет форму под его прихоти. Эта психосила может использоваться в двух режимах:

1) Псайкер получает один из следующих Трейтов: **Amphibious**, **Amorphous**, **Burrower (3/+2)**, **Crawler**, **Flyer (A.b/+2)**, **Multiple Arms (+2)**, **Natural Armour (2/+1)**, **Deadly Natural Weapons (2/+1)**, или **Quadruped**. Броня, не имеющая модификации **Вторая Кожа**, может помешать этим трансформациям по решению ГМа. Псайкер может поддерживать несколько версий этой психосилы, получая доп. Трейты или увеличивая их рейтинги.

2) Псайкер **изменяет свою внешность под внешность другого**. Если он держит в руках образец плоти или крови цели при манифестации, сходство идеально, иначе ему нужно пройти тест на **Deceive+5×Успехи**.

Living Sword /Живой Меч

600 xp | Требования: PR 6+, WS 45+, Flesh Mould
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** Касание / PR×10м *(П)*
Тип: Призыв

Эффект: Живое оружие из органических материалов вырастает из ладони биоманта. Манифестация этой психосилы требует хотя бы одной свободной руки с открытой воздуху плотью или покрытой броней с модификацией **Вторая Кожа**. Эта психосила создает любое примитивное рукопашное оружие в руке псайкера. В руках псайкера, что его создал, оно получает **Best.Q**, свойство **Force**, и успешные атаки им вызывают **Контакт Плоти**. При создании оружия псайкер может потратить **PR** силы, чтобы наделить оружие следующими свойствами:

2 – **Razor Sharp**; **3** – **Tearing**; **4** – **Shocking**; **4** – **Toxic(1)**;
5 – **Flexible**; **5** – **Snare(2)**; **6** – **Concussive(1)**; **6** – **Crippling(3)**.

Если оружие в течении часа не касалось плоти псайкера, психосила развеивается. Когда сила развеивается, оружие умирает и теряет все дополнительные свойства, становясь обычным примитивным оружием.

Living Carapace /Живой Панцирь

200 xp | Требования: PR 3+, T 35+, Sharpened Senses
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Биоманипуляция, Вливание

Эффект: Псайкер наращивает слой биологической брони из хитиновых сегментов, костяных пластин, или роговой чешуи поверх своей кожи. За каждый **Успех** псайкер может нарастить **2 AP** на голове, торсе, обеих руках или обеих ногах, или добавить **+1** к этим стартовым 2 AP на всех частях тела, где они были выращены. Эта броня *не складывается* с носимой броней, если та не имеет модификации **Вторая Кожа**.

Warp Speed /Искаженная Скорость

300 xp | Требования: PR 5+, A 35+, Celular Control
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Биоманипуляция, Длительность (½PR Ходов(Окр.▲)), Вливание

Эффект: Псайкер наполняет свою плоть силой и стимуляторами, двигаясь с невероятной скоростью. Он получает **+PR** к **SPD** и **Инициативе** и одно **дополнительное полудействие** в Ход, которое он может потратить только на **движения**, физические **рукопашные атаки**, или **атаки метательным оружием**, при этом он может проводить эти атаки, даже если он уже совершал атаки в Ход. Эти дополнительные действия не могут использоваться для действий с небиологическими частями тела персонажа, будь это бионика, техночудеса, или призрачные руки Точного Телекинеза. На **PR 5+** псайкер также получает дополнительную Реакцию, которую он может тратить только на физические действия, не включающие использование небиологических конечностей.

Muscle Mass /Мышечная Масса

500 xp | Требования: PR 5+, S 45+, Flesh Mould
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** Сам
Тип: Биоманипуляция, Вливание

Эффект: Мышцы биоманта вздуваются и бугрятся по его велению, набираясь сверхчеловеческой силы, волокна пробивают его кожу и отращивают дополнительный слой блестящих красных мышц поверх его кожи, которые действуют как защитный кокон. Псайкер получает Трейты **Unnatural S (+PR)**, **Unnatural T (+½PR(окр.▲)** и **Unnatural A (+½PR(окр.▲)**, а также получает **PR аблативных Ран**, которые теряются, если не были израсходованы по завершении поддержания силы. Аблативные раны и дополнительный бонус T.b от этой психосилы *не защищают голову псайкера*. Носимая броня, не имеющая модификации **Вторая Кожа**, определенно мешает этой трансформации, но легкая и средняя броня могут быть просто разорваны изнутри при манифестации. Псайкер может выбрать ограничить значение получаемой **Unnatural S** и **T** до **+4** а **Unnatural A** до **+2** и полностью отказаться от аблативных Ран, чтобы удержать разросшиеся мышцы в достаточно компактной форме, чтобы они влезали в его броню.

Bio-Cannon /Био-Пушка

800 xp | Требования: PR 7+, Living Sword
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** Сам
Тип: Биоманипуляция, Вливание

Эффект: Псайкер отращивает биологические стрелковое оружие из своего тела. Псайкер может отращивать это оружие, трансформируя руку, торс или голову, для чего выбранная часть тела не должна быть покрыта броней (кроме как с модификацией **Вторая Кожа**), хотя открытые шлемы не мешают трансформации головы. Псайкер считается вооруженным пистолетом с одним из следующих профилей:

Название	Rng	RoF	Dmg	Pen	Свойства
Иглострел	**PR×5м**	S/3/6	1d10+PR R	PR	Crippling (2), Scatter
Кислота	**PR×2,5м**	S/–/–	1d10+2×PR E	PR	Corrosive (2), Spray
Копьемет [1]	**PR×10м**	S/–/–	1d10+2×PR R	2×PR	Accurate, Piercing
Хлыст [1, 2]	**PR×5м**	S/–/–	1d10+2×PR R	PR	Precise, Tearing

1 – Может быть выращен только из руки.

2 – Хлыст может использовать WS вместо BS и его попадания вызывают **Контакт Плоти**. В рукопашной он получает свойство **Flexible.**

Оружие из **руки** трансформирует ладонь и предплечье, делая их непригодными для других задач. Оружие из **головы** и **торса** работает по правилам наплечного оружия (стр. 139), но головное не дает персонажу **говорить**, а из торса получает **+1d10 Dmg** и свойство **Recharge**.

ВИТАМАНТИЯ:

Endurance /Выносливость

150 xp | Требования: PR 2+, T 30+, Flesh Sense
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура, Биоманипуляция

Эффект: Волны живительной силы исходят из псайкера, наполняя его и всех вокруг сверхъестественной стойкостью и живучестью. Псайкер может исключить из ауры других персонажей по своему выбору. Он сам уменьшает все полученные **критические результаты** на **PR**, а все остальные персонажи в ауре – на **½PR(окр.▲)**. Раз в сутки персонаж в пределах ауры может восстановить **PR Ран**, или уменьшить входящий урон на **PR**. Если текущий запас Ран персонажа меньше 0, когда выходит из-под действия этой силы, будь это из-за ее развеивания или из-за того что он покинул ауру, он получает R критический эффект в торс, равный своему текущему уровню Критических Ран.

Regeneration /Регенерация

400 xp | Требования: PR 5+, T 40+, Endurance
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Биоманипуляция, Вливание

Эффект: Плоть опытного биоманта затягивает раны быстрее, чем враги способны их нанести. Псайкер получает Трейт **Regeneration(PR)** и тесты **T** на регенерацию получают бонус **+2×PR**. Если эта психосила используется во время отдыха, псайкер может использовать ее, чтобы затягивать шрамы, отращивать потерянные органы, или остановить процесс старения на весь следующий месяц – это, как правило, требует сутки поддержания силы и постельный режим.

Life Leech /Вытягивание Жизни

200 xp | Требования: PR 3+, Endurance
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Биоманипуляция, Незримое, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Псайкер поражает врагов отражением его собственных ранений и поглощает жизненную силу, что струится из их стигматических ран. Усталость дает бонус +10 вместо штрафа –10 при манифестации этой силы. Урон, наносимый этой психосилой, зависит от степени ранения псайкера. Если цель получила урон после поглощения, псайкер может исцелить определенное количество Ран, зависящее от его текущей степени ранения, но не более полученного целью непоглощенного урона.

Ранение	Rng	Dmg	Pen	Лечение	Свойства
Здоров	PR×10м	1d5+½PR(окр.▲)R	0	Нет	Warp Weapon
Легко ранен	PR×10м	1d10+PR R	0	до 2	Warp Weapon
Тяжело ранен	PR×10м	2d10+PR R	0	до 1d5+1	Warp Weapon
Критич. ранен	PR×10м	2d10+2×PR R	0	до 2d5+1	Warp Weapon

Enfeeble /Ослабление

500 xp | Требования: PR 7+, Life Leech
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–20 vs T+0 **Дальность:** PR×20м
Тип: Атака, Биоманипуляция, Изменение (PR)

Эффект: Воля Биоманта подрывает силы противника, высасывая из него жизненную силу и ослабляя его. Цели, не прошедшие встречные тесты, получают временный урон **4×PR** в **WS**, **BS**, **S**, **T** и **A**, который нельзя вылечить как обычно, но который проходит как только психосила развеивается. Если этот урон опускает T цели до 0, цель парализована, а не умирает как обычно. Другие источники урона в T должны опустить T до 0 без учета этой силы, чтобы убить цель. Если псайкер поддерживает эту силу только на одной цели, он может поддерживать ее за свободное действие.

БИОЭЛЕКТРИЧЕСТВО:

Static Charge /Статический Разряд

150 xp | Требования: PR 2+, T 30+, Flesh Sense
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+10 vs T+0 **Дальность:** Касание
Тип: Изменение, Касание, Непрямое

Эффект: Биомант может усилить электрогенерирующие свойства своей нервной системы, создавая мощный электрический заряд на своем теле. Цель получает **1d10+PR E(El) Dmg Pen 0**. В отличие от других Касаний, эта сила может манифестироваться, даже когда псайкер и цель касаются друг друга оружием, если оно электропроводящее.

Lightning Rod /Громоотвод

400 xp | Требования: PR 5+, T 35+, Static Charge
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Биоманипуляция, Вливание

Эффект: Отращивая в своем теле электроорганы, псайкер способен поглощать и накапливать электричество. Он становится **неуязвим к E(El) урону** и всем эффектам атак, что наносят этот тип урона. За каждые **полные 10 E(El) урона**, что по нему наносят (за вычетом поглощения броней), он получает **1 Заряд** и может накапливать до **½PR(окр.▲)**. Когда он бросает на урон от других психосил Биоэлектричества, он может потратить любое количество Зарядов, чтобы увеличить урон на **1d10 за каждый** потраченный **Заряд**. В свой Ход он может пытаться нанести по себе урон одной из психосил Биоэлектричества, или быть может другим оружием, что наносит **E(El) урон**, чтобы получить Заряды.

Neural Storm /Нейральный Шторм

200 xp | Требования: PR 3+, T 35+, Static Charge
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Непрямое, Психический Обстрел, Стрельба

Эффект: Электричество, генерируемое усиленной нервной системой биоманта, срывается с его пальцев снопом молний, поражая врагов. Манифестация этой психосилы требует хотя бы одной свободной руки с открытой воздуху плотью (или в перчатках брони с модификацией **Вторая Кожа**) и не работает в вакууме или под водой.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	1d10+T.b E(El)	PR	–

На 3+ Успеха псайкер может выбрать добавить попаданиям свойство **Shocking** или **Haywire(5)**. На **5+ Успехов** он может выбрать оба.

Electric Arc /Электродуга

500 xp | Требования: PR 7+, T 40+, Neural Storm
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Биоманипуляция, Вливание

Эффект: Электрические потоки, что должны были бы сжечь его плоть, курсируют по нервам биоманта, освобождаясь через кончики пальцев и замыкая круг ослепительной дугой, с треском рассекающей воздух меж его руками. Манифестация этой психосилы требует две свободные руки с открытой воздуху плотью (или в перчатках брони с модификацией **Вторая Кожа**) и не работает в вакууме или под водой. Псайкер считается вооруженным рукопашным оружием со следующим профилем:

Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
2p	Нет	0	2d10+2×T.b E(El)	PR	Haywire (1), Power Field, Shocking	0

Броски на T против Shocking, вызванные этим оружием, получают штраф **–2×PR**, а броски на таблицу Haywire получают **+1** за каждые **полные 3 PR**. Это оружие **не получает бонуса к урону от S.b**. Поддержание этой психосилы занимает две руки псайкера.

КРУОРМАНТИЯ:

Last Breath /Последний Вздох

200 хр | Требования: PR 2+, Flesh Sense
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×20м
Тип: Атака, Биоманипуляция, Изменение

Эффект: Псайкер перехватывает контроль над слизистыми оболочками дыхательной системы жертвы и наполняет ее легкие молочно-белой слизью, утапливая ее в собственных жизненных соках. Жертва начинает задыхаться (стр. 24) и считается занятой активным действиям. Жертва задыхается до тех пор, пока не пройдет свой тест на T от удушья, в котором случае она выкашливает заполонившую легкие слизь и может дышать дальше, но накопленная Усталость остается. Псайкер может применить эту психосилу на цели, которая уже задыхается от жидкости в легких, заставив ткани легких втянуть слизь и открывая ее дыхание.

Phlegm /Флегма

250 хр | Требования: PR 4+, Last Breath
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** 20м
Тип: Атака, Биоманипуляция, Психическое Дыхание, Стрельба

Эффект: Псайкер наполняет свои легкие быстро расширяющейся пеной и извергает ее потоком изо рта. Манифестация этой психосилы требует открытого воздуху рта и не работает с закрытым шлемом без забрала или с псайкером, что не имеет рта или легких (вследствие мутации или бионики). Шаблон психического дыхания не наносит урона, но остается на земле на **5×PR Раундов** с различными эффектами:

Скользкая жирная белая пена создает трудный ландшафт. Любой персонаж, пересекающий шаблон, должен пройти тест на **Acrobatics–3×PR** или поскользнуться и упасть, немедленно завершив свой Ход.

Упругая липкая желтая пена имеет свойство **Snare(½PR(окр.▲))**. Любой персонаж, пересекающий шаблон, считается получившим попадание этой пеной и должен пройти тест против Snare.

Жидкая твердеющая серая пена заливает неровную поверхность и формирует **плоскую поверхность** поверх нее, твердея на следующий Ход.

Прозрачная пена может **убирать** эффекты первых трех **или продлевать их до PR часов** по выбору псайкера.

Blood Boil /Кипящая Кровь

200 хр | Требования: PR 3+, Last Breath
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W+0 vs T+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Биоманипуляция, Изменение

Эффект: Псайкер настраивается на давление крови в жилах цели и медленно поднимает его. Изначальное головокружение перерастает в приступ слабости и вскоре вздувшиеся вены лопаются, кровь идет из глаз, носа и рта жертвы, пока она не умирает, фонтанируя кровью. Встречный тест проводится каждый Ход, пока эта сила поддерживается, но только первый бросок может вызвать Феномены. Если цель побеждает, психосила **развеивается**. Если псайкер побеждает, он наносит цели **1 Усталости** за каждый **нечетный Успех**. Если цель накопит **2×T.b Усталости**, дальнейшие нечетные Успехи вместо этого наносят ей **1d10+PR непоглощаемого R Dmg** за каждый.

Living Bomb /Живая Бомба

600 хр | Требования: PR 7+, Blood Boil
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–30 vs T+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Биоманипуляция, Изменение

Эффект: Концентрируясь на цели, псайкер трансформирует ее жировую ткань в мощную взрывчатку, медленно отравляющую ее изнутри, детонируя при повреждениях и взрывая все тело как мощную бомбу, когда она умирает. Встречный тест проводится каждый Ход, пока эта сила поддерживается, но только первый бросок может вызвать Феномены. Если цель побеждает, психосила **развеивается**. Если псайкер побеждает, он наносит цели **1d5 непоглощаемого X Dmg**. Когда цель получает непоглощенный урон в любую часть тела, кроме головы, кроме как от этой силы, сразу после этого она получает дополнительно **PR непоглощаемого X Dmg** в ту же часть тела от частичной детонации ее жировой ткани. Если цель умирает под действием этой силы, она взрывается изнутри, ее тело уничтожается, а на ее месте ставится шаблон взрыва с профилем **2d10 + <T.b цели> X Dmg, Pen ½<броня торса цели>(окр.▲), Blast (<T.b цели>)**. Все в радиусе взрыва оказываются заляпаны кровью и должны пройти тест на **A+0**, или получить штраф **–10 к WS** и **BS** на **1 Раунд** из-за крови, попавшей в глаза и на визоры Противники, видевшие эту ужасную кончину, должны пройти тест против **Страха 1**.

ПУГНОМАНТИЯ:

Hammerhand /Молоторукий

200 хр | Требования: PR 2+, Flesh Sense
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Биоманипуляция, Вливание

Эффект: Сила Варпа вливается в кулаки псайкера, укрепляя их и наполняя их удары такой силой, что они оставляют кратеры в крепостных стенах. Псайкер получает Таланты **Unarmed Warrior** и **Unarmed Master**, его безоружные атаки получают **+PR Dmg**, **+½PR(окр.▲) Pen** и уменьшают **AP** любой брони, по которой он попал, на **½PR(окр.▲)**, аналогично свойству **Corrosive**, но это вызвано повреждениями брони от сверхъестественно мощных ударов, а не кислотой. Безоружные атаки псайкера по твердым материалам с низкой прочностью на разрыв (вроде камня и рокрита) наносят **удвоенный урон** до Поглощения.

Iron Arm /Железная Рука

250 хр | Требования: PR 4+, Hammerhand
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** Сам
Тип: Биоманипуляция, Вливание

Эффект: Укрепленные и ускоренные силой Варпа, руки псайкера способны останавливать любые атаки, даже принимая в себя лучи лазпушек и отбивая в стороны атаки силовыми кулаками. Псайкер получает **+5×PR AP** в обе руки и Таланты **Deflect Shot** и **Blade Shield** только для своих **голых рук**, которые считаются оружием со свойствами **Balanced** и **Power Field** в отношении парирования. Он получает **1 доп. Реакцию**, которую он может тратить только на парирование. Псайкер также игнорирует ограничения от разницы в Размерах при парировании руками.

Flurry of Blows /Шквал Ударов

350 хр | Требования: PR 3+, Hammerhand
Действие: Зависит от Базы **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Ближний бой
Тип: Атака, Биоманипуляция, Рукопашное, Физическое

Эффект: Воля псайкера направляет движение каждой мышцы в его теле, приводя в исполнение невозможно быструю и точную серию ударов. Эта психосила работает как **рукопашный Прием** с любой базой, кроме Верховой Атаки и требует свободной руки. При успешной манифестации, псайкер наносит **PR безоружных рукопашных попаданий** по целям в рукопашной. На **3+ Успеха** эти попадания могут быть прицельными в конечности, на **5+** – в голову, на **7+** – в сочленения, и на **9+** – в глаза. Этих попаданий можно Избегать как обычные рукопашные атаки, но они считаются отдельными атаками, а не частью одной.

Heart Grasp /Хватка Сердца

700 хр | Требования: PR 7+, Flurry of Blows
Действие: Зависит от Базы **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 vs T+0 **Дальность:** Ближний бой
Тип: Атака, Биоманипуляция, Рукопашное, Физическое

Эффект: Биомант ударяет ладонью в грудь своей жертвы, протягивая свою волю к его сердцу и подчиняя его себе. Эта психосила работает как **рукопашный Прием** с любой базой, кроме Верховой Атаки и требует свободной руки. От нее можно Избежать как от обычной рукопашной атаки *до* встречного теста T, но для этого цель должна набрать больше Успехов на Избегание, чем Успехи псайкера. В случае Успеха на встречном тесте, псайкер **в течении PR часов** чувствует темп биения сердца цели, направление и расстояние до нее, и **два раза в Раунд, даже вне своего Хода**, он может применить к ней любой из следующих эффектов, не повторяя тот же эффект в один Раунд:

- Причинить сильнейшую боль в сердце, от чего цель теряет все **Реакции** и **пропускает** свой следующих **Ход**;
- Замедлить сердцебиение, причинив цели **T.b Усталости**;
- Усилить сердцебиение до предела на краткий миг, обратив одно любое действие цели в **Неудачу**.
- Разорвать сердце, **убив** жертву, если у нее нет еще одного сердца.

Жертва чувствует, как чуждая сила сжимает ее сердце в своей хватке, и псайкер может дать ей понять без всяких слов, что это он держит нить ее жизни в своих руках. Цели, у которых нет биологических сердец, имунны к эффектам этой психосилы.

ПИРОМАНТИЯ

Cauterize
Прижигание
Прижигает рану колдовским пламенем
PR 1+ 100 XP

Manifest Flame
Проявить Огонь
Призывает крохотный огонек в руку псайкера
PR 1+ 100 XP

White Flame
Белое Пламя
Более жаркое и опасное пламя наполняет силы пиромантии
PR 5+ 400 XP

Sunburst
Солнечная Вспышка
Ослепительный взрыв расходится от псайкера
PR 3+ 200 XP

Fire Bolt
Огненный Снаряд
Сгусток пламени поражает врагов псайкера
PR 1+ 100 XP

Eyes of the Flame
Глаза Огня
Позволяет ощущать пламя вокруг и убирает помехи к зрению от него.
PR 1+ 100 XP

Fire Seer
Огненный Провидец
Позволяет видеть и слышать через пламя
PR 3+ 200 XP

Flame Breath
Огненное Дыхание
Поток жидкого пламени вырывается изо рта псайкера
PR 4+ 300 XP

Fire Barrage
Огненный Поток
Очередь огненных сгустков поражает врагов псайкера
PR 2+ 200 XP

One With the Flame
Един с Пламенем
Управляет пламенем, формируя его, увеличивая или уменьшая
PR 2+ 200 XP

Eternal Flame
Вечное Пламя
Делает пламя твердым и постоянным
PR 4+ 300 XP

Molten Beam
Раскаленный Луч
Концентрированный луч жара плавит все на своем пути
PR 5+ 500 XP

Fire Storm
Огненный Шторм
Могучий поток огненных снарядов испепеляет все на своем пути
PR 3+ 300 XP

Unburnt
Неопалимый
Иммунитет к пламени и горению и защита от энергии
PR 3+ 300 XP

Riding Flame
Верхом на Пламени
Полет на реактивных струях, которые можно использовать как оружие
PR 5+ 500 XP

Dancing Sun
Танцующее Солнце
Сфера плазмы летает по полю боя, испаряя все на своем пути
PR 7+ 600 XP

Inferno
Инферно
Огненный взрыв срывается к пальцев пироманта
PR 6+ 500 XP

Ferryman
Лодочник
Ограждает союзников и распространяет на них силы пиромантии
PR 6+ 500 XP

Fire Walker
Ходящий по Пламени
Телепортация между большими источниками пламени
PR 7+ 600 XP

Flame Eater
Пожиратель Пламени
Лечит псайкера в огненной форме, поглощая пламя
PR 5+ 200 XP

Fiery Form
Огненная Форма
Псайкер превращается в фигуру, сотканную из пламени
PR 5+ 600 XP

Fire Shield
Огненный Щит
Поражает мстительным пламенем всех кто атакует псайкера
PR 4+ 350 XP

Fire Wall
Огненная Стена
Призывает стену бушующего пламени на пути врагов
PR 5+ 400 XP

Phoenix
Феникс
Перерождение в пламени при смерти
PR 7+ 350 XP

Sun God
Бог Солнца
Мощный световой луч, сжигающий врагов заживо
PR 6+ 400 XP

Corona
Корона
Корона пламени вихрится вокруг псайкера, обжигая врагов
PR 6+ 400 XP

Crematorium
Крематорий
Запирает врагов в иссушающей огненной темнице
PR 7+ 500 XP

Sunlight Host
Воинство Солнца
Сила пламени вливается в оружие соратников пироманта
PR 3+ 450 XP

Blazing Blade
Пылающий Клинок
Наполняет рукопашное оружие силой пламени
PR 2+ 200 XP

Soulfire
Огонь Души
Усиливает урон пиромантии, ценой сжигания частички души
PR 2+ 200 XP

Spontaneous Combustion
Самовозгорание
Выжигает врага изнутри, взрывая его при убийстве
PR 3+ 450 XP

Radiant
Сияющий
Клинок пироманта превращается в сноп ослепительного света
PR 7+ 600 XP

Burning Wrath
Пылающий Гнев
Рукопашные атаки обжигают множественных врагов
PR 5+ 500 XP

Holocaust
Всесожжение
Медленно но верно сжигает душу врага без остатка
PR 5+ 500 XP

Immolation
Самосожжение
Наносит колоссальный урон, жертвуя собственной душой
PR 7+ 600 XP

Oven
Печь
Разогревает и готовит еду голыми руками
PR 3+ 100 XP

Heartfire
Очаг
Согревает союзников в холодную погоду
PR 1+ 50 XP

Zephyr
Зефир
Ограждает союзников от изнуряющей жары
PR 3+ 100 XP

БАЗОВАЯ ПСИХОСИЛА:

Manifest Flame /Проявить Огонь

100 хр | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Личное Пламя

Эффект: Эта простейшая психосила Пиромантии позволяет создать сферу чистого пламени в руке псайкера. Манифестация этой психосилы требует хотя бы одной **свободной руки**. Псайкер создает в руке **источник Открытого Пламени**. Рука, в которой он держит сгусток, считается занятой, пока сила не будет развеяна. Огонь в руках псайкера полуреален и не может обжечь ни его ни других, а потому бесполезен как оружие, хотя от искорки в самом его центре можно разжечь костер, зажечь фитиль детшнура, или прикурить сигарету. При манифестации с **PR 5+** поддержание этой психосилы не **уменьшает тPR псайкера**.

Открытое Пламя:

Многие психосилы Пиромантии требуют открытого пламени рядом с пиромантом в пределах дальности силы для манифестации и, если это психическая стрельба, она ведется из этого источника пламени, а не от самого псайкера, как обычно. Если Открытое пламя находится на самой цели психосилы (например, пиромант формирует Огненный снаряд из горелки на конце огнемета и поражает им самого огнеметчика), эта атака получает тип Незримое *только* для этой цели из-за эффекта внезапности и слишком короткой дистанции атаки, чтобы цель могла среагировать.

Личное Пламя:

Пламя под контролем пироманта является продолжением его воли и не поддается чужому контролю. Психосилы с этим типом создают источники Открытого Пламени на псайкере или вокруг него, которое он и только он может использовать для манифестации сил пиромантии. Огонь также является источником яркого света, который рассеивает тьму вокруг псайкера как светосфера и дает штрафы на тесты Stealth.

РАЗНОЕ:

Cauterize /Прижечь

100 хр | Требования: PR 1+, Manifest Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Изменение, Открытое Пламя

Эффект: Крохотный огонек вырывается из источника пламени по велению пироманта и прижигает рану, останавливая Кровотечение или прижигая обрубок конечности. Эффект этой психосилы аналогичен обычному **Прижиганию** ран (стр.29), но наносит только **1 урона в T** и **1 Усталости**. От него можно Избегать как от обычной стрелковой атаки, получая дополнительно +20 на тесты Избегания, и незафиксированный пациент, не прошедший свой тест на W против Прижигания, обязан пытаться Избежать ее, если у него еще есть Реакции. Псайкер может попытаться прижечь рану вглубь, снимая с цели эффект **Crippling**, но при этом он также наносит ей **1 непоглощаемого E(Fl) Dmg**.

White Flame /Белое Пламя

400 хр | Требования: PR 5+, Manifest Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Личное Пламя

Эффект: Сфера бурлящего белого пламени формируется в руке псайкера, источая ослепительный свет и невероятный жар. Манифестация этой психосилы требует хотя бы одной **свободной руки**. Псайкер создает в руке **источник Открытого Пламени**. Рука, в которой он держит сгусток, считается занятой, пока сила не будет развеяна. Безоружные атаки этой рукой наносят **1d10+PR×2 E(Fl) Dmg**, **Pen PR** и получают свойства **Blinding (0)**, **Flame (2d10)** и **Power Field**, но **не получают бонуса к урону от S.b**. Психосилы пиромантии с типом Открытое Пламя, манифестированные из сферы Белого Пламени, получают свойство **Blinding (0)** и, когда они поджигают врагов, горение получает свойство **Flame (2d10)**.

УЮТ ПЛАМЕНИ:

Heartfire /Очаг

50 хр | Требования: PR 1+, Manifest Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Волны тепла расходятся от псайкера, согревая соратников. Температура воздуха и поверхностей в ауре поднимается на **5×PR°**, но не выше комфортной в **10-30°** по выбору псайкера. Псайкер может по желанию исключить поверхности или участи ауры, например, чтобы не оставлять след из растаявшего снега.

Zephyr /Зефир

100 хр | Требования: PR 2+, Manifest Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Псайкер втягивает в себя тепло из окружающий местности. Температура воздуха и поверхностей в ауре опускается на **5×PR°**, но не ниже комфортной в **10-30°** по выбору псайкера. Псайкер может по желанию исключить поверхности или участи ауры, например, чтобы не оставлять след из выпавшей росы или запотевать линзы прицелов.

Oven /Печь

100 хр | Требования: PR 2+, Manifest Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Руки псайкера излучают мощный жар. Он может разогревать предметы или даже кипятить контейнеры с водой, подержав их в руках несколько минут. Псайкер может без проблем брать в руки раскаленный металл или опускать их в кипяток.

ЯРОСТЬ ПЛАМЕНИ:

Sunburst /Солнечная Вспышка

200 хр | Требования: PR 3+, Fire Bolt
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Атака, Открытое Пламя, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Ослепительный кокон пламени окружает псайкера и расходится от него во все стороны разрушительной волной. Солнечная Вспышка должна манифестироваться из открытого пламени на самом псайкере. Взрыв центрируется на самом псайкере. Псайкер и опора, на которой он стоит, не задевается огненной вспышкой.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
–	1d10+PR E(Fl)	0	Blast (PR), Blinding (0)

Flame Breath /Огненное Дыхание

300 хр | Требования: PR 4+, Fire Barrage
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Психическое Дыхание, Стрельба

Эффект: Воющий поток пламени вырывается изо рта и глаз псайкера. Манифестация этой психосилы требует открытого воздуху рта или глаз и не работает с закрытым шлемом без забрала.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	2d10+2×PR E(Fl)	0	Flame, Spray

Molten Beam /Раскаленный Луч

500 хр | Требования: PR 5+, Fire Storm
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Открытое Пламя, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Усиленный Варпом ярко-белый луч сверхъестественного жара вырывается из пламени, испаряя плоть и металл на своем пути.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	3d10+2×PR E(Fl)	2×PR	Flame, Melta

Если психосила нанесла цели **более 15 урона** после Поглощения (считается, что луч пробил ее насквозь), или цель избежала атаки, луч поражает **следующую цель на линии огня**, до тех пор, пока достаточно прочная цель или укрытие не остановят его, или он не достигнет макс. дальности.

Dancing Sun /Танцующее Солнце

600 хр | Требования: PR 7+, Fire Storm
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×1м / PR×10м *(П)*
Тип: Атака, Открытое Пламя, Призыв

Эффект: Псайкер вливает свою мощь в источник пламени, взращивая миниатюрное ослепительное солнце. Психосила создает сферу плазмы радиусом 1м прямо на месте источника Открытого Пламени. Псайкер не получает урона от собственного Танцующего Солнца. Каждый Ход, включая первый, он может за свободное действие переместить Танцующее Солнце на до **PR×2м** – все персонажи на его пути получают попадание, считающееся стрелковой атакой, наносящее **3d10+3×PR E Dmg, Pen 3×PR, Deflagrate (PR)**, но тесты на Избегание от него получают бонус +20.

Танцующее Солнце распространяет вокруг себя ауру жара радиусом **PR×1м**, персонаж, впервые с начала Хода псайкера попавший в радиус этой ауры получает попадание, считающееся стрелковой атакой со свойством Blast, наносящее **1d10+2×PR E(Fl) Dmg, Pen 0**.

Fire Bolt /Огненный Снаряд

100 хр | Требования: PR 1+, Manifest Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×25м
Тип: Атака, Открытое Пламя, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Простейшим трюком пиромантии псайкер вырывает сгусток огня из существующего пламени и метает его во врагов.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×15м	1d10+2×PR E(Fl)	0	–

Если псайкер попадает по противнику, набрав **5+ Успехов**, он также **поджигает** его.

Fire Barrage /Огненный Обстрел

200 хр | Требования: PR 2+, Fire Bolt
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×15м
Тип: Атака, Открытое Пламя, Психический Обстрел, Стрельба

Эффект: Псайкер вырывает из источника пламени сноп огненных сгустков, запуская его потоком в своих врагов.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×15м	1d10+2×PR E(Fl)	0	–

Если псайкер попадает по противникам, набрав **4+ Успехов**, он также **поджигает** их.

Fire Storm /Огненный Шторм

300 хр | Требования: PR 3+, Fire Barrage
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Открытое Пламя, Психический Шторм, Стрельба

Эффект: Мощным усилием воли псайкер вырывает из пламени бушующий поток огненных сгустков, сжигая своих врагов дотла.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×15м	1d10+2×PR E(Fl)	0	–

Если псайкер попадает по противникам, набрав **3+ Успехов**, он также **поджигает** их.

Inferno /Инферно

500 хр | Требования: PR 6+, Fire Storm
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×20м
Тип: Атака, Открытое Пламя, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Могучий сгусток сжатой плазмы вырывается из пламени по команде пироманта, взрываясь в гуще его врагов ослепительной вспышкой жидкого пламени.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×20м	2d10+2×PR E(Fl)	0	Blast (PR), Flame

КОНТРОЛЬ ПЛАМЕНИ:

Eyes of the Flame /Глаза Огня

100 xp | Требования: PR 1+, Manifest Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×15м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Псайкер использует свою связь с пламенем, чтобы использовать его как шестое чувство. Огненная дымка затягивает глазницы псайкера и его глаза видимо светятся жаром пламени. Псайкер ощущает каждый **источник пламени** в ауре, определяя его форму, расстояние и направление к нему. Он способен «ощупывать» все, чего это пламя касается, и определять источники топлива внутри пламени и в непосредственной близости (1м) от него. Псайкер также не получает никаких штрафов к зрению и слуху от существующего пламени и дыма, **видя сквозь них, как сквозь чистый воздух**. При манифестации с **PR 7+** поддержание этой психосилы не **уменьшает тPR псайкера**.

One With the Flame /Един с Пламенем

200 xp | Требования: PR 2+, Eyes of the Flame
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Чувство пламени псайкера позволяет ему перехватить контроль над огнем и жаром вокруг него, заставляя его плясать и перемещаться по его воле. Эту психосилу можно манифестировать или поддерживать только если в пределах ее дальности есть открытое пламя. Каждый Ход за свободное действие псайкер может совершить одно из следующих действий:

- Заставить одно существующее пламя распространиться или отступить (потушив всех персонажей в зоне отступления пламени) на **PR×1м** в одном или всех направлениях.
- Заставить вихрь пламени перекинуться по дуге на **PR×2м** и поджечь площадь **2×2м**.
- Создать подвижные изображения в пламени из фантазии псайкера.
- Увеличить яркость пламени, осветив местность вокруг, или заставить пламя выпускать густой черный дым.

Если на свеже-подожженной территории есть горючие материалы, они загораются, если нет – пламя горит только 1 Раунд и затем гаснет. Если на этой территории есть персонажи, они должны пройти тест на **A+10** или **Загореться**, но если на них нет горючих предметов, они автоматически тушатся в начале **следующего Хода** псайкера.

Unburnt /Неопалимый

300 xp | Требования: PR 3+, One With the Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Тело псайкера столь сроднилось с пламенем, что огонь и жар не в состоянии ему навредить. Псайкер и его снаряжение получает **иммунитет к E(Fl) Dmg** и не страдает от эффектов **Горения**, а получаемый им **E Dmg** уменьшается **вдвое** после поглощения **(окр.▲)**. Это также позволяет комфортно переносить даже самую ужасную жару, касаться раскаленных предметов без какого-либо вреда и свободно дышать внутри пожара или дыма от огня, который должен был бы удушить персонажа или отравить его угарным газом.

Ferryman /Лодочник

500 xp | Требования: PR 6+, One With the Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность** PR×3м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Истинный мастер Пиромантии способен защищать от своей стихии не только себя но и своих союзников. Псайкер может выбрать защитить союзников в пределах ауры от его **собственных психосил Пиромантии**, создавая вокруг них видимый сферический кокон золотого света, нивелирующий урон и вредоносные эффекты психосилы на них.

Пока псайкер поддерживает психосилы **Глаза Огня**, **Неопалимый**, или **Огненный Щит**, другие персонажи, кроме тех, кого он исключил, в пределах ауры и **прямой видимости** тоже получают преимущества этих психосил. **Огненный Щит** также требует, чтобы цель ответного удара щита тоже была в пределах прямой видимости псайкера, т.к. снаряд вылетает из псайкера, а не из союзника.

Он также может перемещать союзников с собой с помощью психосилы **Ходящий по Пламени**, но они при этом должны физически его касаться, и «принимающее» пламя должно быть достаточно большим, чтобы вместить их всех.

Fire Seer /Огненный Провидец

200 xp | Требования: PR 3+, Eyes of the Flame
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×15м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Пламя является продолжением чувств пироманта. Сконцентрировавшись на **одном источнике пламени** в пределах ауры, псайкер может **видеть** и **слышать** сквозь него одновременно со своим обычным зрением и слухом, как если бы он получил еще одну пару глаз и ушей, спрятанную в этом пламени.

Eternal Flame /Вечное Пламя

300 xp | Требования: PR 3+, One With the Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Касание
Тип: Длительное (PR часов), Изменение

Эффект: Псайкер покоряет непостоянство пламени, на время придавая ему застывшую форму и твердость. Он касается пламени, умещающегося в куб с ребром **PR×1м**, и обращает его в твердый кристалл. Кристаллизированное таким образом пламя продолжает светиться, но быстро охлаждается. Вечное пламя лишь немногим тяжелее воздуха и сохраняет цвет и уровень прозрачности пламени, из которого оно было сделано. Его **прочность** зависит от **PR**: на **1-3** оно легко ломается пальцами, на **4-5** имеет прочность стекла, на **5-7** – прочность стали, на **8-9** – прочность адамантия, на **10+** – прочность алмаза. Начиная с **PR 5+** примитивное **оружие**, **броня** или **инструменты**, сформированные из этого пламени психосилой **Един с Пламенем** до его кристаллизации, могут быть использованы как обычное снаряжение, но оно не может использовать профили, наносящие **I(Cr) Dmg** из-за того, что оно почти ничего не весит. На **PR 8+** это оружие и броня теряют свойство Primitive, оружие получает свойство **Reinforced**, а броня **+1 AP**. **Повторное применение** психосилы на Вечном Пламени (в т.ч. другим псайкером) отменяет эффект, превращая его обратно в обычное пламя.

При кристаллизации пламени псайкер может выбрать нанести себе **1d10+PR урона в T**, чтобы сделать эффект постоянным. Повторное применение психосилы на таком Вечном Пламени отменяет его только если его **PR выше** чем **PR** психосилы, что его создала.

Riding Flame /Верхом на Пламени

500 xp | Требования: PR 5+, One With the Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность** Сам
Тип: Вливание, Открытое Пламя, Личное Пламя

Эффект: Корона пламени окутывает псайкера, вырываясь мощными струями из его рук и ног, позволяя ему летать на реактивной тяге и поражать врагов потоками огня. Манифестация этой психосилы требует хотя бы двух **свободных рук** и они считается занятыми, пока сила не будет развеяна. Псайкер получает Трейт **Flyer(PR)**, но при этом он **Загорается** и не может быть потушен. В свой Ход он может выбрать использовать огненные джеты из своих рук как дополнительные двигатели, улучшая Трейт до **Flyer (PR×2)**, или как **два оружия**, считающиеся как **пистолеты** со следующим профилем:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	S/2/4	1d10+2×PR E(Fl)	0	Flame

Это оружие использует **W вместо BS** для тестов стрельбы, не тратит боеприпасы и не заклинивает.

Fire Walker /Ходящий по Пламени

600 xp | Требования: PR 7+, Ferryman
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность** Сам
Тип: Движение, Вливание

Эффект: Псайкер способен слиться с огнем и на долю секунды стать частью пламени как концепта, лишь чтобы секундой спустя выйти из другого пламени. Манифестация этой психосилы требует, чтобы псайкер был **окружен пламенем** – обычно он сразу перед манифестацией входит в бушующий костер или лужу горящего прометия, но мимолетное пламя от взрыва Инферно или струи огнемета тоже сгодится, а псайкер, который **Горит**, не нуждается в другом пламени кроме того, что уже укутало его. При успешной манифестации псайкер **исчезает** и сразу же **появляется** из другого пламени, достаточно большого чтобы вместить хотя бы его стопы, в пределах его ощущения, будь это его собственные чувства, или сверхъестественные ощущения, дарованные Глазами Огня. Эту психосилу можно использовать только один раз в Ход.

ВНУТРЕННЕЕ ПЛАМЯ:

Fiery Form /Огненная Форма

500 xp | Требования: PR 5+, Manifest Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Личное Пламя

Эффект: Познав истинную суть пламени, псайкер может сбросить свою смертную оболочку и превратить свое тело в аватар огня, состоящий из раскаленной плазмы. При манифестации этой психосилы, оружие, снаряжение броня и одежда псайкера, кроме психофокусов, психосилового оружия, демонического или рунического оружия разрушаются, если у них нет с модификации **Вторая Кожа**. Броня с этим улучшением может защитить снаряжение на ней, но снаряжение в руках псайкера все равно уничтожается. Псайкер получает все следующие эффекты:

- Полный **иммунитет** к **E урону** и эффектам **Горения**.
- Трейты **Stuff of Nightmares** и **Unnatural T (+3)**.
- Трейт **Deadly Natural Weapons (PR)** и безоружные атаки псайкера наносят **E Dmg** и получают свойство **Flame**.
- Излучаемый его телом жар наносит **1d5+½PR(окр.▲) E(Fl) Dmg** всем персонажам в радиусе 5м в конце его Хода.
- Уменьшает трату **тPR** на **поддержание** других психосил Пиромантии, кроме Лодочник, **вдвое (окр.▲)**.
- Психосилы Ярости Пламени, манифестированные из Огненной Формы получают **+PR** Огненной Формы к Pen и свойство **Tearing**.
- Контакт с водой и эффекты огнетушителей наносит псайкеру X урон, игнорирующий броню – например дождь или противопожарные разбрызгиватели наносят 1d10, огнетушитель – 1d10+5, брандспойт – 1d10 +10, а погружение в воду – 2d10+15.

Sun God /Бог Солнца

400 xp | Требования: PR 6+, Fiery Form
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×25м
Тип: Атака, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Жар пламенной формы пироманта формируется в ослепительный луч света. При манифестации этой силы, он должен поддерживать на себе **Огненную Форму**.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×25м	3d10+2×PR E(Ls)	2×PR	Blinding (½PR(окр.▲)), Deflagrate(PR)

Flame Eater /Пожиратель Пламени

200 xp | Требования: PR 5+, Fiery Form
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×15м
Тип: Изменение (PR)

Эффект: Поглощая пламя вокруг себя, пиромант может восстанавливать целостность своей пламенной формы. При манифестации этой силы он должен поддерживать на себе **Огненную Форму** и иметь хотя бы один крупный **источник пламени** (костер **1×1м** или **горящего** персонажа) в радиусе действия и в прямой видимости. Он может потушить **до PR** этих источников пламени, видимо втягивая огонь в себя проносящимися к нему узкими струями, и восстановить **1d5+<кол. потушенных целей> Ран**.

Phoenix /Феникс

350 xp | Требования: PR 7+, Fiery Form
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Пламя пироманта бессмертно и лишь возрождается из пепла, если его развеять. При манифестации этой силы он должен поддерживать на себе **Огненную Форму**. Если его **Раны** опустятся **ниже 0**, он развеивает эту психосилу и превращается в **костер** радиусом **PR×0,5м**. В форме костра псайкер не может совершать никаких действий, хотя может видеть все вокруг. Если этот костер не потушат, через **1d5 Раундов** Псайкер формируется из него обратно в **Огненной Форме** с **полным запасом Ран**, но если потушат – он **умирает**.

ВНЕШНЕЕ ПЛАМЯ:

Fire Shield /Огненный Щит

350 xp | Требования: PR 4+, Manifest Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Вливание, Открытое Пламя, Личное Пламя

Эффект: Кокон из извивающихся языков живого пламени окружает псайкера, нападая на всех, кто посмел атаковать его. Враги не могут целится в части тела псайкера. До **PR** раз в **Раунд**, когда любой противник в пределах ауры **атакует** псайкера (не важно, успешно или нет), сразу после атаки он получает попадание, наносящее **1d10+PR E(Fl) Dmg**, **Pen 0**. От этих попаданий можно Избегать как от обычных стрелковых атак.

Corona /Корона

400 xp | Требования: PR 6+, Fire Shield
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×0,5м (Аура)
Тип: Вливание, Открытое Пламя, Личное Пламя

Эффект: Вихрь пламени кружится вокруг псайкера, опаляя его врагов. В конце его Хода все персонажи в пределах Ауры, кроме него самого и до PR других персонажей по его выбору, получают по попаданию, наносящему **2d10+PR E(Fl) Dmg**, **Pen 0**, **Devastating (½PR(окр.▲)**, **Flame**. От этих попаданий можно Избегать как от стрелковых атак со свойством Blast.

Fire Wall /Огненная Стена

400 xp | Требования: PR 5+, Fire Shield
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×10м
Тип: Открытое Пламя, Призыв, Личное Пламя

Эффект: Псайкер создает воющую стену огня длинной не более **PR×5м**, шириной **1м** и высотой до **PR×1м** полностью в радиусе действия, так, чтобы она не задевала других персонажей. Персонажи, пересекающие эту стену, получают **3d10+3×PR E(Fl) Dmg**, **Pen 0** и автоматически **Загораются**. Плотное яркое пламя стены блокирует линию обзора.

Crematorium /Крематорий

500 xp | Требования: PR 7+, Fire Wall
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Длительное (Успехи Раундов), Открытое Пламя, Призыв

Эффект: Дуги пламени окружают жертву пироманта огненной темницей, что иссушает ее заживо, или сжигает дотла, если она пытается из нее выбраться. Псайкер создает полую сферу ревущего пламени диаметром до **PR×1м** где угодно полностью внутри дальности. Персонажи, пересекающие границу этой сферы, получают **3d10+3×PR E(Fl) Dmg**, **Pen PR** и автоматически **Загораются**. Персонаж, который провел весь свой Ход внутри сферы, должен пройти тест на **T–2×PR** (от жара), или получить **1 Усталости** за каждый **нечетный Провал**. Если он **теряет сознание** от этой Усталости, вместо каждой степени дальнейшей Усталости он получает **1 непоглощаемого E(Fl) Dmg**.

ПЛАМЯ КЛИНКА:

Blazing Blade /Пылающий Клинок

200 xp | Требования: PR 2+, Manifest Flame
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** Касание / PR×5м *(П)*
Тип: Открытое Пламя, Психический Клинок (½PR(окр.▲)), Личное Пламя

Эффект: Пиромант может наполнить свое оружие силой огня, покрыв клинок языками пламени, или даже отрастив изогнутые огненные когти из пальцев своих рук. Он наполняет до **½PR(окр.▲)**, оружий, включая даже кулаки, ноги или зубы. Оружие меняет тип урона на **E(Fl)**, получает **+PR Dmg** и свойство **Flame**. Тесты на **A** против свойства Flame от этого оружия получают штраф **–2×PR**.

Sunlight Host /Воинство Солнца

450 xp | Требования: PR 3+, Blazing Blade
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура, Открытое Пламя

Эффект: Сияние пламени расходится от псайкера волнами, наполняя клинки своей силой. Все рукопашное оружие в ауре, кроме того, которое псайкер исключил, получает **+½PR(окр.▲) Dmg** и свойство **Flame**, а если оно попадает по голове цели – также свойство **Blinding (0)**.

Burning Wrath /Пылающий Гнев

500 xp | Требования: PR 5+, Blazing Blade
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Касание
Тип: Касание, Открытое Пламя

Эффект: Пламя срывается с клинка пироманта, перекидываясь с врага на врага, прожигая просеку в их рядах. Эту психосилу можно манифестировать **только из пламени на оружии**, что попало по цели (или с конечности, если это безоружная атака). Парирование этого попадания не мешает манифестации, но Уклонение – мешает. При успешной манифестации пламя **перекидывается** на другого персонажа по выбору псайкера не далее **2м** от цели, нанося ему стрелковое попадание с **1d10+2×PR E(Fl) Dmg**, **Pen 0**, **Flame**, после чего перекидывается на еще одну цель в 2м от нее и так до **½PR(окр.▲)** раз, но при этом пламя не может перекидываться на одну цель более одного раза. От этих попаданий можно Избегать как от обычных стрелковых атак, но успешные Избегания не прерывают цепочку.

Radiant /Сияющий

600 xp | Требования: PR 7+, Burning Wrath
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** Касание / PR×5м *(П)*
Тип: Открытое Пламя, Психический Клинок, Личное Пламя

Эффект: Оружие пироманта превращается в конструкт ослепительного света, испепеляющего врагов. Оружие меняет тип урона на **E(Ls)**, получает **+PR Dmg**, **+PR Pen** и свойства **Blinding (½PR(окр.▲))** и **Power Field**. Псайкер может на один Раунд уменьшить рейтинг свойства **Blinding** до **(0)**, превратив оружие в сноп света, уходящий вдаль. До начала его следующего Хода его рукопашные атаки этим оружием могут быть использованы против целей **на расстоянии до PR×5м**. Они считаются атаками рукопашным оружием во всех смыслах, несмотря на их дальность, и в расчете рукопашной атаки считаются имеющим **Rng 10**, но не получают штрафа за тесное пространство.

ПЛАМЯ ДУШИ:

Soulfire /Огонь Души

200 xp | Требования: PR 2+, Manifest Flame
Действие: Свободное Действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Концентрация

Эффект: Выжигая частички собственной души, псайкер способен усилить ими свое пламя, придав ему призрачный синий оттенок. Когда он наносит **E(Fl) урон** (после Избегания но до броска на Щиты), псайкер может манифестировать эту силу, при Успехе нанося себе **PR+1d5 урона в W** и увеличивая урон одного попадания его пламени по одной цели на его выбор на **PRd5**. Усиленное таким образом пламя **игнорирует иммунитет к E(Fl) урону**.

Spontaneous Combustion /Самовозгорание

450 xp | Требования: PR 3+, Soulfire
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 vs W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Концентрируясь на цели, псайкер извлекает пламя из ее души и сжигает им ее изнутри, используя ее предсмертную агонию как топливо для огненного взрыва, разносящего ее тело на куски и сжигающего ее товарищей. Эта психосила действует только на цели, обладающие душами. Если псайкер побеждает во встречном тесте, он наносит цели **1d5 непоглощаемого E(Fl) Dmg** за каждый нечетный Успех. Если этот урон убивает цель, она взрывается изнутри, ее тело и все ее снаряжение уничтожается и на ее месте ставится шаблон взрыва с профилем **2d10+<W.b цели> E(Fl) Dmg, Pen <W.b цели > Blast (<W.b цели>)**, **Flame**. Если цель была **псайкером**, ее **бPR добавляется к W.b** в расчете мощности взрыва.

Holocaust /Всесожжение

500 xp | Требования: PR 5+, Soulfire
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×2м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Псайкер может протянуться к огоньку души врага и разжечь из него настоящее пламя внутри него. Эта психосила действует только на цели, обладающие душами. Сразу при манифестации и в начале каждого Хода псайкера цель получает **Xd10+X E(Fl) Dmg**, игнорирующего броню и щиты, где **X** – количество Ходов которые эта сила поддерживалась. Эта психосила требует очень тщательной концентрации, и развеивается когда цель покидает ее дальность или псайкер тратит свою Реакцию. Если эта сила убивает врага, она **уничтожает его душу**, перманентно убивая даже высших демонов и делая невозможным воскрешение. Цель должна тратить двойное количество Inf или сжигает два Очка Судьбы для спасения от такой смерти.

Immolation /Самосожжение

600 xp | Требования: PR 7+, Holocaust
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Вознося свою душу на жертвенный алтарь пламени, псайкер сжигает ее дотла, оставляя лишь крохотную искорку, из которой потом может возродиться новое пламя. При успешной манифестации этой силы, псайкер **наносит себе урон в W, опускающий ее до 0**, после чего валится без сознания и не может вырваться из кошмара, в которое погрузилось его сознание, пока не восстановит W хотя бы до **половины максимального значения (окр.▲)** – колдовские эликсиры и другие психосилы не в силах ускорить восстановление его W, пока он не проснется. Последним действием перед погружением в кошмар псайкер выпускает из себя **½PR(окр.▲)** языков мистического пламени, принимающих образ, мифических существ, вроде драконов, саламандр или фениксов. **Каждый** из этих языков наносит **одно попадание** по любому противнику в пределах дальности, наносящее столько же **непоглощаемого E(Fl) Dmg**, сколько псайкер получил **урона в W** при манифестации этой силы. От этих попаданий можно Избегать как от стрелковых атак, но цель должна набрать **больше Успехов, чем Псайкер,** на броске **Избегания** для успешного ухода от атаки. Псайкер может направить все языки на одну цель или распределить их между целями, и выбирает цели для каждого следующего языка пламени по очереди после того, как попадание и урон от предыдущего были полностью отыграны. Урон от этой психосилы **игнорирует Укрытия и иммунитет к E(Fl) урону**. Персонажи, получившие от него урон, не могут получать лечение от психосил или колдовских эликсиров, пока полностью не восстановят Раны.

СЛААНЕШ

Cedron's Twin
Двойник Цедрона
Создает иллюзорного двойника, обманывающего все чувства
PR 1+ F 40+ — 250 XP

Unnatural Obsession
Чуждое Обожание
Очаровывает жертву обожанием к псайкеру
PR 3+ F 40+ — 300 XP

Six Blades of Prosepheron
Шесть Клинков Просеферона
Сверхъестественное мастерство молниеносных атак
PR 3+ A 50+ — 400 XP

Acquiescence
Уступчивость
Оглушает противника противоречивыми эмоциями
PR 4+ W 50+ — 300 XP

Lash of Submission
Плеть Подчинения
Контролирует тело жертвы с помощью колдовской плети
PR 4+ W 50+ — 400 XP

Pangs of Misery
Уколы Страдания
Насылает ужасающую боль если цель тратит все действия
PR 4+ T 40+ — 300 XP

Celeritous Senses
Стремительные Чувства
Ускоряет и заостряет чувства до сверхъестественного уровня
PR 4+ P 40+ — 400 XP

Ecstatic Oblivion
Экстатическое Забвение
Неземной экстаз позволяет использовать свое тело на 100%
PR 4+ T 40+ Метка — 250 XP

Symphony of Pain
Симфония Боли
Аура боли поражает всех врагов при каждом неудачном движении
PR 4+ T 40+ Метка — 300 XP

Serpent's Ward
Змеиный Оберег
Гипнотический взгляд и способность сбросить кожу
PR 5+ Inf 40+ — 500 XP

Hellshriek
Адский Вопль
Демонический вопль, ранящий и оглушающий всех вокруг
PR 5+ T 40+ Метка — 400 XP

Soul's Secret Unleashed
Высвобождение Тайн Души
Погружает противника в кровожадное безумие
PR 6+ W 50+ Метка — 500 XP

Cedron's Twin /Двойник Цедрона

250 xp | Требования: PR 1+, F 40+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам / PR×50м *(П)*
Тип: Призыв

Эффект: Питаемая эго самого колдуна, эта психосила создает проекцию его видения самого себя, бестелесную, но создающую **иллюзию** для **всех чувств** наблюдателей (в том числе касания и даже болевых рецепторов), хотя **роботы и автоматические системы** не способны ее ощущать. Иллюзия создается «наложенной» на самого колдуна, от чего стороннему наблюдателю кажется, что он разделился надвое. Тем не менее, псайкер должен подавлять собственное самомнение, чтобы успешно обмануть противников, иначе его двойник предстанет прекрасной идеализированной, а не точной копией его самого – после психотеста он должен пройти тест на **W–20** – за каждый Успех на этом тесте он получит бонус **+10** на **Deceive,** чтобы запутать других, какой из колдунов настоящий, а за каждый провал – штраф **–10** на эти же тесты. Двойник действует в тот же Ход, что и сам колдун, имеет те же действия и реакции и может совершать те же действия (при этом никак не отнимая концентрацию колдуна), но его действия закономерно не могут изменять обстановку, а атаки не наносят урон (хотя могут причинять боль как настоящие). Действия двойника без активного воздействия самого колдуна «подстраиваются» под взаимодействие с окружением, так что он никогда не проходит сквозь предметы, если только колдун сам того не пожелает, и даже может участвовать в физическом взаимодействии с другими персонажами что не требуют активного применения силы, например пожать руку или целоваться, но сам колдун не получает никакой сенсорной информации о том, что видит, слышит и чего касается его двойник. Любая **атака**, попавшая по двойнику, немедленно **развеивает психосилу**. Эту психосилу можно манифестировать несколько раз, создавая множественных двойников.

Acquiescence /Уступчивость

300 xp | Требования: PR 4+, W 50+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 vs W+0 **Дальность:** PR×20м *(П)*
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Колдун призывает смесь мощных противоречивых эмоций в разум жертвы и мощные позывы тянут ее решения разные стороны, парализуя невозможными выборами. Эта психосила действует только на существ, **обладающих свободой воли (W 10+)** и бесполезна против сервиторов и автоматонов. Если цель имеет Талант **Cold Hearted**, она получает еще **+20** к своему встречному тесту. Если псайкер побеждает на встречном тесте, жертва **Оглушается** на **Успехи Раундов**. Если жертва провалила свой бросок на **5+** Провалов (без учета Успехов псайкера), она вместо этого теряет сознание.

Unnatural Obsession /Чуждое Обожание

300 xp | Требования: PR 3+, F 40+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Cor+0 vs W+0 **Дальность:** PR×5м / PR×25м *(П)*
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Жертва этой психосилы теряет всё чувство реальности и становится сверхъестественно одержима поклонением псайкеру, видя его как величайшее существо на свете, выше даже богов, которым она поклоняется, и готовая пойти за ним в огонь и воду. Если псайкер побеждает во встречном тесте, цель **не может атаковать псайкера** и получает штраф **–10 на все тесты**, кроме тестов Т. Она все еще может атаковать соратников псайкера и часто так и делает, обуянная безумной ревностью к их положению ближе к его божеству, чем она. Если жертва явно видит, что кто-то угрожает ее новому кумиру, она пытается всеми силами защитить его, заслоняя его своим телом (считается как Миньон под воздействием Таланта **Unholy Devotion**), мешая тем, кто пытается ему навредить и даже атакуя товарищей, если попытки убедить их или обезвредить нелетально не кажутся ей достаточно надежными, чтобы защитить псайкера. При этих попытках защиты жертва не получает штраф –10.

Если эта психосила направлена на союзника или подчиненного, он считает, что псайкер имеет Таланты **Into the Jaws of Hell** и **Unholy Devotion**, и все **социальные** тесты псайкера против цели **автоматически преуспевают** с **PR Успехов**. Жертва по прежнему получает штраф –10 на все тесты, если только она не исполняет прямые приказы псайкера или защищает его от опасности, потому что ее мысли частично заняты тем, как уловить момент, чтобы еще раз взглянуть на кумира и искупаться в лучах его величия. По завершении воздействия силы жертва понимает, что это обожание было навеянным.

Lash of Submission /Плеть Подчинения

300 xp | Требования: PR 4+, W 50+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 vs W+0 **Дальность:** PR×1м / PR×20м *(П)*
Тип: Атака, Длительное (PR Раундов), Изменение, Физическое

Эффект: Колдун свивает светящуюся розово-фиолетовую плеть, что тянется от его пальцев и обвивается вокруг шеи его жертвы, проникая в ее душу и делая ее тело марионеткой колдуна. Манифестация этой психосилы требует хотя бы одной **свободной руки**. Если псайкер побеждает на встречном тесте, **действия жертвы контролируются колдуном**, пока он не решит развеять психосилу досрочно, или будет Оглушен, убит или потеряет сознание. Плеть обвивает руку колдуна и не дает ему пользоваться ею, кроме как для накладывания этой психосилы на другие цели. Жертва под действием Плети может использовать только одно полудействие в Ход, не имеет реакций и не может использовать Ментальные действия.

Six Blades of Prosepheron /Шесть Клинков Проссферона

450 xp | Требования: PR 3+, A 50+, Ambidextrous, Lightning Attack, Two Weapon Wielder (Melee)
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Длительное (2×PR Раундов)

Эффект: Доступная лишь псайкерам, что посвятили себя Клинку столь же усердно, как и мистическим тайнам, эта техника позволяет псайкеру полностью высвободить свое мастерство мечника, достигнув такой скорости, что, кроме как для самого быстрого глаза, он выглядит как серебряный ураган лезвий. Она дает псайкеру, вооруженному двумя (или более, если у него есть дополнительные конечности) клинковыми рукопашными оружиями совершать **Молниеносную Атаку каждым** из них, а не только одним, совершать Молниеносные атаки с **базой Натиск**, и вместо штрафа **–20** на Молниеносные атаки получать бонус в **+5×Успехи** на манифестацию этой силы. По завершении действия этой психосилы, псайкер получает **1d5 Усталости**. Сила досрочно развеивается, если псайкер проведет целый Ход, не совершив Молниеносной атаки

Celeritous Senses /Стремительные Чувства

400 xp | Требования: PR 4+, P 40+, Lightning Reflexes
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Псайкер усиливает свои чувства и ускоряет восприятие за грань возможностей плоти и смертного разума, обретая ясность чувств, недоступную даже мастерам-биомантам. Псайкер получает бонус **+5×PR** на все тесты **Избегания** и тесты **P**, кроме психотестов и пси-чутья, а его атаки вызывают **Критический Урон** на **9-10** вместо 10. Псайкер также может пройти тест на **P–30**, чтобы совершать **сверхъестественные проявления восприятия**, вроде способности замечать мельчайшие детали (услышать шепот между двумя персонажами в пятистах метрах от них, прочитать записку, видимую в окно дома напротив, даже если она под большим углом и вверх ногами, унюхать следы чужих духов на одежде, которую до этого два раза стирали и т.п.), выделять одну деталь из множества (беглым взглядом найти по лицу одного человека среди толпы в тысячу человек, отчетливо услышать разговор двух людей поодаль от него за грохотом битвы или громкой музыкой, буквально вынуть иглу спрятанную в стоге сена). Эта сила также усиливает восприятие боли (многие колдуны Слаанеш считают это плюсом) и усталости, и персонаж **удваивает штраф от Усталости** (обычно до –20).

Многие колдуны Слаанеш становятся зависимыми от этих усиленных ощущений и теряют способность получать наслаждение от сенсорных стимулов, не усиленных этой психосилой. Использование этой психосилы считается как прием наркотика со следующим параметром Зависимости:

Зависимость: 3 | W–30 | 6 часов | Персонаж получает штраф –40 на все тесты P и никакие стимулы не способны принести ему наслаждения.

Pangs of Misery /Уколы Страдания

300 xp | Требования: PR 4+, T 40+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Длительное (PR Раундов), Изменение

Эффект: Колдун собирает из Варпа сгусток чистой агонии и прячет его глубоко в душу своего врага, которого периодически поражают острые вспышки боли столь невыносимой, что они ослепляют его разум и даже могут лишить его сознания. Каждый раз, когда цель полностью тратит все свои действия в Ход псайкер и цель проходят встречный тест **W+0 vs T+0**. Каждый раз, когда псайкер побеждает в этом тесте, цель получает **2d10 урона в W**, 1 Усталости, и попадание со свойством **Shocking**, не наносящее урона, но считающееся пробившим броню.

Serpent's Ward /Змеиный Оберег

500 xp | Требования: PR 5+, Inf 40+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Длительное (2×PR Раундов)

Эффект: Этот оберег придает колдуну многие свойства мистического белого змея Слаанеш – его глаза становятся серебряными с вертикальными зрачками, взгляд приобретает гипнотические свойства, а кожа покрывается белоснежной чешуей. Эта психосила дает псайкеру возможность в случаях, когда он может Избежать атаки, или когда он попадает под стрельбу на Подавление или Караул (даже если они не попали) потратить одну Реакцию на то, чтобы **встретиться с атакующим взглядом**. При этом оба персонажа проходят на **W+0 vs W+0** и, если псайкер побеждает, атакующий **Оглушается** на один Раунд и его атака игнорируется, так как он замирает посреди удара или выстрела (при стрельбе широкой очередью по нескольким целям очередь обрывается, когда стрелок наводит оружие на псайкера). Это не считается как Реакция и позволяет при провале встречного теста Избегать от атаки как обычно, если у псайкера еще остались Реакции. Эту реакцию нельзя использовать от атак со свойствами Blast и Spray, чьей основной целью не был сам псайкер, а также если атакующий не способен **видеть глаза псайкера** (визор шлема не считается преградой в этом).

Псайкер может выбрать **в любой момент** (даже вне своего Хода) **досрочно развеять** психосилу, чтобы сбросить свою змеиную кожу – при этом он снимает всю накопленную **Усталость**, сбрасывает эффекты **Горения**, **Crippling**, **Piercing** и **Snare**, автоматически выбирается из Захвата, пут, или оков, делает одно полу-движение как свободное действие (оно не вызывает свободные атаки), а если сбрасывает кожу сразу после получения урона – также игнорирует этот урон и все его эффекты. Но вместе с этим он также **сбрасывает всю носимую броню** и **выпускает из рук оружие**. Силовая и прочая цельная броня с AP 8+ не позволяют сбрасывать кожу, если у них нет модификацией **Вторая Кожа**, а если оно есть, она сбрасывается с кожей, как любая другая броня.

Ecstatic Oblivion /Экстатическое Забвение

250 xp | Требования: Метка Слаанеш, PR 4+, T 40+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Колдун тянется в Варп за каждой крупицей сильных эмоций и ощущений и втягивает их в себя, перегружая свои чувства сенсорным экстазом. Псайкер не может быть **Оглушен**, **потерять сознание**, **получать Усталость**, и **игнорирует** эффекты уже накопленной **Усталости**. В этом экстатическом буйстве псайкер может использовать способности своего тела на 100%, не ощущая обычных последствий стресса, и получает Трейты **Unnatural S (½PR(окр.▲))**, и **Unnatural A (½PR(окр.▲))**. Тем не менее, бушующие ощущения выжигают его обычные чувства и он получает штраф **–20** на все **тесты P**, а также должен бросать на **W+0** при каждой попытке к **общению** и, в случае провала, он просто теряет возможность понимать, что ему говорят. Эта психосила несовместима с силой Стремительные Чувства и при манифестации одной другая тут же развеивается.

Symphony of Pain /Симфония Боли

300 xp | Требования: Метка Слаанеш, PR 4+, T 40+
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×20м (Аура)
Тип: Атака, Изменение, Физическое

Эффект: Колдун разводит руки широкими пасами, словно дирижируя оркестром, и голоса демонов Слаанеш откликаются с другой стороны, затягивая песню безумия, боли и наслаждения, что резонирует в каждой душе, что ее слышит, вызывая внезапные хаотичные приступы боли. Каждый раз, когда персонаж в ауре, не имеющий покровительства Слаанеш, выбрасывает **дубль** на любом броске, он **Оглушается** до начала своего следующего Хода, и получает **½PR(окр.▲) Усталости**. При этом, если тест был успешным, его Успех нивелируется. Все персонажи в пределах ауры, не имеющие покровительства Слаанеш, также получают дополнительно +1d10 Dmg от звукового оружия Шумовых Десантников. Лишенные слуха персонажи имунны к эффектам этой психосилы.

Hellshriek /Адский Вопль

400 xp | Требования: Метка Слаанеш, PR 5+, T 40+
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: Cor+0 **Дальность:** Сам
Тип: Атака, Психический Взрыв (3×PR), Стрельба

Эффект: Колдун тянется в глубины Варпа, в дворцы Наслаждений Слаанеш, и вытягивает оттуда ужасную музыку боли, что разносится вокруг него, поражая всех кто не присягнул Темному Принцу. Взрыв центрируется на самом псайкере и наносит попадания **в голову**, а не в торс, как обычно для взрывов.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
–	2d10+PR R	0	Blast (3×PR), Concussive (1), Warp Weapon

Персонажи, имеющие покровительство Слаанеш, или лишенные слуха, игнорируют попадания этой психосилы.

Soul's Secret Unleashed /Высвобождение Тайн Души

500 xp | Требования: Метка Слаанеш, PR 6+, W 50+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 vs W+0 **Дальность:** PR×25м
Тип: Атака, Длительное (PR Раундов), Изменение

Эффект: Колдун становится глашатаем воли Слаанеш, пробивая себе путь глубоко в подсознание жертвы и высвобождая ее самые темные примитивные животные позывы, полные садистской жестокости. Если псайкер побеждает на встречном тесте, жертва впадает в безумие и **атакует своими самыми мощным атаками ближайшего видимого ей персонажа**, без разбора на друзей или врагов. В этом безумии жертва имунна к эффектам **Страха**, **Паники**, **Подавления**, **Оглушения**, **Усталости** и **потери сознания** и может совершать безумно безрассудные поступки, чтобы расправиться с ее жертвами максимально жестоко, порой бросаясь на врагов, против которых у нее нет ни единого шанса, хотя она никогда не доходит до откровенно самоубийственных действий, вроде выпрыгнуть из окна 6-го этажа, чтобы быстрее добраться до цели на земле, или выстрелить в упор из оружия, наносящего урон по площади, если оно задевает ее саму. Если жертва вывела из строя но не убила свою цель, она тратит остаток действия психосилы, чтобы подобраться к своей жертве и начать пытать ее самым болезненным известным ей способом, если только жертве не нанесут урона, в коем случае она отвлекается от пыток и снова начинает атаковать ближайшие цели.

НУРГЛ

Choir of Poxes
Хор Хворей
Песнь демонов поражает плоть всех, кто ее слышит
PR 1+ — 100 XP

Putrefying Embrace
Гнилостные Объятья
Яд и болезнь усиливают безоружные атаки колдуна
PR 1+ Метка — 200 XP

Brain Fever
Мозговая Горячка
Мешает врагу концентрироваться на сложных действиях
PR 1+ — 100 XP

Rain of Foulness
Отвратный Дождь
Призывает облако ядовитого кислотного дождя
PR 1+ — 300 XP

Field of Pestilence
Моровое Поле
Превращает землю вокруг в зловонное болото
PR 1+ — 300 XP

Inviolable Flesh
Нерушимая Плоть
Оболочка болезненной плоти защищает колдуна
PR 1+ T 40+ — 200 XP

Acidium Vitae
Кислотная Кровь
Кровь в жилах колдуна обращается в кислоту
PR 4+ — 300 XP

Dirge of Decay
Панихида Разложения
Заражает и углубляет раны врагов колдовской песнью
PR 4+ — 400 XP

Tendrils of Corrosion
Жилы Коррозии
Повреждает снаряжение противника коррозией
PR 3+ — 300 XP

Corpse Burst
Трупный Взрыв
Взрывает труп, разбрасывая врагов
PR 4+ — 300 XP

Ward of Worms
Оберег Червей
Слой плотоядных червей покрывает колдуна, атакуя других
PR 5+ Inf 40+ — 500 XP

Vile Contagion
Гнусное Заражение
Распространяет ауру Гнили Нургла из зараженных ею
PR 3+ Метка — 400 XP

Nurgle's Rot
Гниль Нургла
Аура болезни, ранящая и заражающая всех врагов в ней
PR 2+ Cor 30+ — 400 XP

Leper's Curse
Проклятье Прокаженного
Снаряд скверны, открывающий раны на теле жертвы
PR 5+ Метка — 400 XP

Колдовство Чумы:

Многие психосилы Нургла требуют встречные **тесты на Т**. Все эти тесты **считаются тестами против яда** и получают соответствующие бонусы от Талантов и Трейтов, улучшающих сопротивление ядам, а персонажи, иммунные к ядам, выигрывают в них автоматически.

Putrefying Embrace /Гнилостные Объятья

200 хр | Требования: Метка Нургла, PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Руки колдуна покрываются гнойниками и ранами, из которых вытекает отвратительная токсичная жижа, одно касание которой разжижает плоть неверующих. Пока эта психосила поддерживается, колдун получает Трейт **Deadly Natural Weapons (PR)**. Его безоружные атаки и атаки и Захваты получают свойство **Toxic(3)**, но **не получают бонуса к урону от S.b**. Персонажи, имеющие **покровительство Нургла**, не получают урона от этой психосилы и безоружные атаки псайкера против них работают, как если бы псайкер не поддерживал эту силу.

Choir of Poxes /Хор Хворей

100 хр | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 vs T+0 **Дальность:** 30м (Аура)
Тип: Атака, Аура

Эффект: Из глотки колдуна разносятся истинные имена сотен болезней, дарованных Нургломом смертному миру, в отвратительном хоре голосов сотен Чумоносов. Смертные, что их слышат, испытывают симптомы даров Дедушки. Каждый персонаж в пределах ауры, не имеющий, **покровительства Нургла**, проигравший встречный тест, получает **1d10+PR I Dmg Pen 0** и **Оглушается** до начала своего следующего Хода. Персонажи с Талантом Heightened Senses (Hearing) получают –10 на свой встречный бросок Т. Лишенные слуха персонажи имунны к эффекту этой психосилы.

Rain of Foulness /Отвратный Дождь

300 хр | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×20м
Тип: Атака, Психический Взрыв (1+Успехи), Стрельба

Эффект: Колдун призывает гнилостно-зеленое облако из Садов Нургла, которое тут же разражается кислотным ливнем из гноя и зараженной крови, прожигающим броню и вызывающим нарывы на коже.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×20м	1d10+7 I	PR	Blast (1+Успехи), Corrosive (1), Toxic (3)

Персонажи, имеющие **покровительство Нургла**, игнорируют свойство Corrosive этой психосилы. Персонажи, получившие попадание этой психосилой, не имеющие **покровительства Нургла**, должны пройти тест на **Подавление+0**.

Brain Fever /Мозговая Горячка

100 хр | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 vs T+0 **Дальность:** 5м × PR
Тип: Атака, Длительное (PR раундов), Изменение

Эффект: Стремительно прогрессирующая горячка подрывает силы противника, мешая ему сконцентрироваться даже на простейших задачах. Цель получает 1 Усталости и должна проходить тест на W+0 каждый раз, когда она пытается совершить Ментальное действие – в случае Успеха, она может действовать как обычно, но при Провале она получает 1 Усталости и не может совершить это действие, теряя все потраченные на него действия или реакции.

Acidium Vitae /Кислотная Кровь

300 хр | Требования: PR 4+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Кровь в жилах колдуна пропитывается порчей Нургла. Его кожа приобретает мертвенную бледность а вены просвечивают зеленым светом. Когда псайкер получает **R**, **I** или **X урон**, из ран под давлением вырываются потоки токсичной зеленой крови, которая слегка светится в темноте. Все персонажи, не имеющие **покровительства Нургла**, в радиусе 3м должны пройти тест на А–10, или их забрызгивает едкой кровью, нанося **1d10+PR E Dmg**, **Pen 5**, **Corrosive (1)**, **Toxic(1)**. Персонажи, что атакуют колдуна естественным оружием, вроде когтей или зубов, проваливают этот тест автоматически. Пока эта сила поддерживается, колдун не может умереть от Кровотечения, потому как его запас крови стремительно восполняется.

Field of Pestilence /Моровое Поле

300 xp | Требования: PR 1+
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Атака, Аура

Эффект: С каждым шагом колдуна от него расходятся волны нечестивой энергии, что искажают и отравляют саму землю, по которой он ходит, и та обращается против всех, кто не присягнул Повелителю Чумы. Пока псайкер касается земли или пола, земля (и пол, даже если он каменный или металлический) в пределах ауры превращается в серо-зеленое вязкое болото. Любой персонаж, не имеющий **покровительства Нургла**, который пересекает эту проклятую землю, должен пройти тест на **A+0**, или поскользнуться и **упасть**. Если упавший не встанет в свой следующий Ход, он начинает **тонуть** и захлебываться в ужасной жиже. После того, как сила развеивается или колдун покидает местность, земля принимает свою обычную форму, но вся растительность на ней умирает и не может расти на том же месте в течении семи лет (в годах местной планеты или в стандартных годах, если действие происходит в космосе).

Tendrils of Corrosion /Жилы Коррозии

300 xp | Требования: PR 3+, Tech-Use +0
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** 20м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Ржавые жилы коррозии обвивают оружие и броню врагов колдуна, ослабляя и разрушая их инструменты. Колдун выбирает одно оружие, элемент брони, или предмет снаряжения цели. Оружие уменьшает **качество** до **Poor.Q**. Рукопашное оружие теряет свойства **Balanced**, **Force**, и **Power Field** и получает **Primitive** и **Unbalanced**. Стрелковое оружие теряет свойства **Accurate**, **Maximal**, **Precise** и **Reliable** и получает **Inaccurate** и **Unreliable**. Броня уменьшает AP на 2 до минимума в 0 и, если у нее есть **Max.A**, он уменьшается на **10**. Снаряжение получает штраф **–10** на все связанные тесты. Демоническое оружие и оружие и броня, созданные психосилами, имунны к этой психосиле. Эффект длится до тех, пор пока предмет не будет очищен базовым техобслуживанием – это требует Trade (Armourer)+0, Trade (Weaponsmith)+0 или Tech-Use+10 и 5 минут работы, но не требует никаких тестов.

Dirge of Decay /Панихида Разложения

400 xp | Требования: PR 4+, Disturbing Voice
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–10 vs T+0 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Колдун заводит длинную заунывную песнь, что заставляет все свежие раны вокруг него гноиться и воспаляться. При манифестации этой силы, все живые существа в ауре, у которых есть **недостающие Раны**, должны пройти встречный тест, или получить **PR непоглощаемого R Dmg**. Каждый раз, когда живое существо в ауре получает не поглощенный урон, оно также должно пройти встречный тест (против начальных Успехов), или получает **PR непоглощаемого R Dmg**. Лишенные слуха персонажи и персонажи, имеющие **покровительство Нургла**, имунны к эффектам этой психосилы.

Инкантации: При манифестации с путем силы «Инкантации» колдун может увеличить время поддерживания психосилы до полного действия. Это позволяет ему раз в Ход за свободное действие провести тест на W+0 и сконцентрировать мощь болезни на одной цели в пределах ауры, нанося ей попадание с **1d10+7 R Dmg**, **Pen 7**, **Toxic(2)**, от которого невозможно Избегать

Inviolable Flesh /Нерушимая Плоть

200 xp | Требования: PR 1+, T 40+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Плоть колдуна раздувается и искажается, покрываясь гнойниками, струпьями и слоями некротической кожи. Укутанный этой отвратительной оболочкой, колдун может выдерживать удары, что сокрушили бы меньшего воина. Пока эта психосила поддерживается, колдун получает Трейт **Unnatural T (PR)**. Отяжеленный слоями мерзкой плоти, он также получает штраф **–10 к A**.

Corpse Burst /Трупный Взрыв

200 xp | Требования: PR 4+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** 30м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Обращаясь к силам Владыки Разложения, колдун может ускорить гниение трупа тысячекратно, заставив его взорваться в облаке трупных газов, гноя и осколков костей. Психосила может нацеливаться только на труп. Этот труп и все снаряжение на нем уничтожается и на его месте ставится шаблон взрыва с профилем **1d10+PR R Dmg**, **Pen 0**, **Blast (PR)**, **Toxic (2)**. Этот взрыв считается имеющим тип **Незримое**. Все в радиусе взрыва оказываются заляпаны кровью и должны пройти тест на **A+0**, или получить штраф **–10 к WS** и **BS** на **1 Раунд** из-за крови, попавшей в глаза и на визоры. Противники в области взрыва должны также пройти тест против **Страха 2**, если взрыв уничтожил труп их товарища.

Ward of Worms /Оберег Червей

500 xp | Требования: PR 5+, Inf 40+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Длительное (2×PR Раундов)

Эффект: Оливково-зеленые черви постоянно выползают изо рта, носа и ушей псайкера, покрывая его одежду или броню в несколько слоев. Эта психосила дает псайкеру возможность в случаях, когда он может Избежать рукопашной атаки, потратить одну Реакцию на то, чтобы часть червей набросилась на атакующего. Атакующий получает попадание с **1d10 + PR R Dmg**, **Pen5**, **Tearing**, **Toxic(2)**. От этого попадания можно Избегать как от обычной стрелковой атаки. Урон от червей игнорирует AP негерметичной брони, т.к. черви ищут малейшие прорехи в ней и заползают через них. Это не считается как Реакция и позволяет Избегать от атаки как обычно

Псайкер может выбрать **в любой момент** (даже вне своего Хода) **досрочно развеять** психосилу, чтобы запустить отвратительный поток червей в своих врагов – это считается как психический шторм с дальностью **PR×5м**, наносящий столько попаданий, сколько Успехов было набрано при манифестации силы. Он наносит **1d10+PR R Dmg**, **Pen5**, **Tearing**, **Toxic(2)**. Этот урон также игнорирует не-герметичную броню.

Если урон от этой психосилы **убил** жертву, черви проникают внутрь ее тела и замещают ее мышцы массой червей, придавая ей извращенное подобие жизни. Ходячий труп уменьшает все свои Характеристики вдвое (окр.▲), теряет все Таланты и Навыки, действует в Инициативу колдуна (но считается имеющим Инициативу 1 в расчете Талантов) и контролируется им, но может совершать только одно Полу-движение или одну Базовую Атаку в Ход. Труп имеет **7 Ран**. Когда его **Раны** опускаются до **0** или через **1d5+PR Раундов** он разваливается на части и стремительно сгнивает, не оставляя даже костей.

Nurgle's Rot /Гниль Нургла

400 xp | Требования: PR 1+, Cor 30+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: Cor+0 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Атака, Аура

Эффект: Колдун черпает силу из всех болезней, что он несет в себе, и использует ее, чтобы выпустить из Варпа ужаснейшую чуму Повелителя Разложения – печально известную Гниль Нургла. Все персонажи, которые начинают свой Ход в ауре или входят в нее, получают в этот момент **1d10+PR I Dmg**, **Pen 0**, **Tainted**, **Toxic(4)**. Этот урон **игнорирует не-герметичную броню**. Персонажи, имеющие **покровительство Нургла**, имунны к эффекту этой психосилы. После завершения действия психосилы, все персонажи, что получили от нее урон и выжили должны пройти тест на **T–30**, или **заразиться болезнью** Гниль Нургла.

Гниль Нургла (болезнь): Больной Гнилью Нургла не может восстанавливать урон в T и восстанавливает урон во все остальные Характеристики раз в 7 часов вместо раз в час, а также не может никак снять последний уровень Усталости. Утром каждого дня (с пробуждением или с рассветом, если персонаж не спал) больной получает **1d5 урона в T**. Когда T упадет до 0 и персонаж **умирает**, из его трупа **призывается Чумонос**, способный просуществовать в материуме до 7 дней. Если у персонажа было **Inf 50+**, вместо Чумоноса призывается Герольд Нургла. Персонажи, имеющие **покровительство Нургла**, игнорируют все эффекты этой болезни.

Излечение этой болезни требует постельного режима в полноценном апотекарионе и набора 14 Успехов на расширенном тесте Medicae–40, в котором каждый тест проводится раз в сутки.

Vile Contagion /Гнусное Заражение

400 xp | Требования: **Метка Нургла**, PR 1+, Nurgle's Rot
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Cor–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Изменение (½Успехи(окр.▲))

Эффект: Колдун использует носителей Гнили Нургла, чтобы расширить распространение чумы Дедушки. Колдун может манифестировать эту силу только когда он поддерживает Гниль Нургла, и все ее цели должны либо ранее получить урон от Гнили Нургла, либо быть заражены Гнилью Нургла как болезнью. Все цели становятся разносчиками Гнили и расширяют область действия психосилы Гниль Нургла, по сути имея собственную ауру Гнили с радиусом PR (этой психосилы)×5м. Если на начало манифестации этой силы колдун не использовал все цели, он может сохранить неиспользованные и в конце своего Хода использовать их, чтобы создавать новых разносчиков по мере увеличения количества потенциальных целей.

Leper's Curse /Проклятье Прокаженного

400 xp | Требования: **Метка Нургла**, PR 4+, Nurgle's Rot
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Колдун шепчет ужасное проклятье, полученное из Чумного Царства и запускает во врага поток ядовитой слизи, что, попадая на его тело, вызывает атрофию, некроз и ужасные стигматические раны. Этот психический снаряд **не наносит урона** – вместо этого цель бросает **1d10** по таблице **R критического урона** в ту часть тела, куда попала психосила (инвертируйте кубик на психотест, как с обычной стрельбой). Эта психосила не уменьшает запас Ран цели – только наносит сам критический эффект. Если цель выжила после попадания этой психосилы, она становится **иммунной** к ней на следующие **7 часов**.

ТЗИНЧ

Mantle of Lies
Мантия Лжи
Ворует облик другого и дает ему облик псайкера
PR 2+ I 40+ F 40+ — 200 XP

Boon of Tzeentch
Дар Тзинча
Пламя Тзинча усиливает колдовство ценой прижигания души псайкера
PR 4+ — 300 XP

Mask of Deceit
Маска Обмана
Искажает плоть и душу псайкера, чтобы принять чужой облик
PR 4+ F 40+ — 300 XP

Mindscourge
Мыслеплеть
Ментальная атака, подрывающая разум и душу врага
PR 4+ — 250 XP

Psyphon
Псифон
Разрушает разум врага, усиливая свой его осколками
PR 4+ W 40+ — 200 XP

Befuddling Curse
Одурманивающее Проклятье
Погружает врага в хаотичные галлюцинации
PR 3+ — 250 XP

Labyrinthine Conundrum
Загадка Лабиринта
Внедрят неразрешимую загадку, сводящую врага с ума
PR 4+ I 50+ — 300 XP

Aetherworm
Эфирный Червь
Психический паразит, меняющий уязвимость к ментальным атакам
PR 5+ — 400 XP

Blessing of Magnus
Благословение Магнуса
Укрепляет волю и владение клинком в трудный час
PR 4+ — 400 XP

Incendiary of Tzeentch
Снаряд Перемен
Зачаровывает патроны колдовским пламенем
PR 2+ — 300 XP

Gholam Curse
Проклятье Голама
Берет тело и разум врага под контроль
PR 5+ W 50+ — 300 XP

Fate Loom
Тень Судьбы
Восстановлениее Очков Бесчестия на короткое время
PR 6+ Inf 40+ Cor 40+ — 500 XP

Bolt of Change
Снаряд Перемен
Пламя перемен испепелят врагов и мутирует тех, кто выжил
PR 5+ W 50+ Метка — 500 XP

Storm of Change
Шторм Перемен
Мощный взрыв пламени Тзинча искажает врагов и местность
PR 5+ W 50+ Метка — 500 XP

Warp-Flame Ward
Оберег Варп-Пламени
Вихрь колдовского пламени опаляет врагов, что атакуют псайкера
PR 5+ Inf 40+ — 500 XP

Vile Revelation
Ужасное Откровение
Дарует в видение будущего ценой постепенной потери разума
PR 5+ P 50+ Метка — 300 XP

Protean Form
Изменчивая Форма
Изменяет тело псайкера волной контролируемых мутаций
PR 6+ Cor 50+ Метка — 500 XP

Flicker
Мерцание
Псайкер принимает неуязвимую призрачную форму
PR 4+ W 50+ Метка — 300 XP

Boon of Tzeentch /Дар Тзинча

300 xp | Требования: PR 4+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Длительное (PR Раундов)

Эффект: Колдун погружает свою волю глубоко в Варп за источником великой силы. Псайкера словно коконом окутывает холодное зеленое пламя, которое не наносит никакого урона, но является источником света. Это пламя держится, пока он не решит использовать его для **усиления психосилы**, манифестированной в Обычном или Усиленном режимах. Когда Дар используется, психосила получает бонус к **эPR**, равный **Успехам** на манифестацию Дара Тзинча, но призрачное пламя, всасываясь сквозь броню и одежду в тело псайкера, обжигает его душу и он получает **1d5 + Бонус**, **E Dmg**, **Pen 0**, **Warp Weapon**. Этот урон не блокируется силовыми щитами.

Mantle of Lies /Мантия Лжи

200 xp | Требования: PR 2+, I 40+, F 40+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×10м / ∞ *(П)*
Тип: Вливание, Изменение

Эффект: Колдун протягивает руки к цели и ворует ее образ, оставляя взамен свой. При манифестации этой силы колдун **приобретает внешность и голос цели**, а та – внешность и голос колдуна. Даже их снаряжение меняет свой вид (но не функционал), если у него есть аналоги на другом. Этот образ иллюзорен, но это иллюзия света и звука а не обман разума, так что она может обманывать роботов и пикт-фиды. Тем не менее, иллюзия не затрагивает касание и на ощупь ни псайкер, ни его цель не меняются. Даже если воровство образа происходит на глазах у свидетелей, потустороннее внушение сбивает их с толку и они должны пройти тест на **Awareness–5×PR**, или принимают псайкера как цель а цель – как псайкера. Только люди, хорошо знакомые с целью, могут на глаз распознать обман после обмена и только если пройдут тест на **Awareness–5×PR**. Эта психосила никак не влияет на манеры псайкера и, если он ведет себя несоответствующе своему образу, он может быть раскрыт через встречный тест **Scrunity+0 vs Deceive+0** также, как с обычной маскировкой. Если псайкера и его цель разделяет какой-то психический барьер, вроде колдовского круга или поля Геллера, сила досрочно развеивается.

Mask of Deceit /Маска Обмана

300 xp | Требования: PR 4+, F 40+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Длительное (PR Минут)

Эффект: Эта психосила позволяет колдуну **принять вид другого персонажа** того же Размера и биологического вида (т.е. Астартес может принять вид другого Астартес, человек – человека) и даже копировать вид их уникальных мутаций, что позволяет имперсонировать других могущественных чемпионов Хаоса. На время действия силы псайкер также теряет эффекты собственных мутаций, подавляя даже сверхъестественные дары Богов. Лицо и тело псайкера действительно меняются, его голосовые связки выдают голос цели и даже кожа издает тот же запах, но броня и снаряжение при этом не меняются. Даже душа псайкера изменяется и тесты пси-чутья, телепатия, и психические артефакты, настраиваемые на душу, будут засекать его и следы его психосил, как его цель.

Манифестация этой силы получает штраф **–20**, если колдун не знаком с целью своего превращения близко, но пересекался с ней несколько раз, **–40**, если он встречался с целью всего раз или два, и **–60**, если делает образ по чужому описанию. Тем не менее, в случае Успеха сходство с целью идеально и дублирует даже детали, о которых колдун не знал.

В измененной форме псайкер не может пользоваться способностями цели, связанными с ее уникальной анатомией: например, приняв облик шестирукого мутанта, он может двигать всеми шестью руками, но одновременно пользоваться только двумя (или больше, если у колдуна самого есть дополнительные руки), клешни и когти, отращенные им, не имеют лезвий, а скопированная мутация «горящее тело» создает свет и тепло, но не способна наносить урон.

По завершении длительности действия психосилы псайкер может либо принять свой обычный облик, либо попробовать **еще раз манифестировать** психосилу как **свободное действие** в том же режиме, в котором он ее изначально активировал, но уже без штрафа за уровень знакомства. Эта повторная манифестация не может вызывать Феномены или Прорывы. Если эта манифестация провалилась, псайкер принимает свою настоящую форму, **Оглушается** на **1d5 Раундов** и должен пройти тест на **Inf+0**, или **получить Мутацию** как при пересечении порога Порчи. Мастер может выбрать вместо броска на случайную мутацию дать ему одну из мутаций цели, в которую он превращался.

Psyphon /Псифон

200 xp | Требования: PR 4+, W 40+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 vs W+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Вливание, Изменение, Стрельба

Эффект: Колдун встречается взглядом с целью и разрушает ее волю, поглощая осколки души, что вылетают из нее от этого эфирного удара. Если псайкер побеждает на встречном тесте, цель получает **2d10 урона в W**, а псайкер – **Трейт Unnatural W (1 +1 за каждые полные 5 урона)**. Поддерживание психосилы поддерживает Трейт **Unnatural W**. При применении этой психосилы, когда она уже поддерживается, псайкер добавляет **+1** к рейтингу этого Трейта за каждые полные 5 урона в W, до максимума в **Unnatural W (+9)**.

Mindscourge /Мыслеплеть

250 xp | Требования: PR 4+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×25м
Тип: Атака, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Серебряное пламя срывается с пальцев колдуна, изначально причиняя жертве сильную боль и оставляя частичку силы в его душе, медленно но верно разрушая его душу и разум, пока он не впадает в кому. Эта психосила действует только на осознающих себя разумных существ (на усмотрение ГМа) и просто беспомощно разбивается, попадая в животных или машины.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+PR E	0	Shocking, Warp Weapon

Если цель получила урон и выжила, в течении Успехи Ходов в начале своего Хода цель получает **1d5 урона в I, W и F** (один бросок на все три).

Aetherworm /Эфирный Червь

400 xp | Требования: PR 5+, Mindscourge
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 vs W+0 **Дальность:** PR×20м
Тип: Атака, Длительное (PR дней), Изменение

Эффект: Колдун создает малую Варп-сущность, психического паразита, что внедряется в разум жертвы и действует в целях колдуна. Внедрение можно сделать незаметным для псайкеров, проведя встречный тест **Deceive(I)+0 vs Psyniscience+0**. Колдун может досрочно прекратить действие этой силы, просто пожелав этого. Цель, знающая о заражении, может раз в день за свободное действие пройти тест на **W–10**, чтобы уничтожить его. Червь довольно полезен для жертвы и многие слуги колдунов заражаются им добровольно – он дает **штраф –20** на все психотесты Телепатии и прочих сил, что действуют напрямую на разум (таких как Мыслеплеть или Уступчивость), если они напрямую целятся в зараженного, а сам зараженный получает **+5** на все психотесты.

Тем не менее, если хозяин червя пытается использовать Телепатию или воздействующие на разум психосилы против зараженного, он получает **бонус +20** вместо штрафа –20, он не получает обычный штраф за незаметное применение **Чтения Разума** на зараженном, а все его психосилы, что воздействуют напрямую на разум и наносят урон (как в Раны, так и в Характеристики), наносят по зараженному ещё **+PR (Эфирного Червя) урона**. Если зараженный пытается атаковать хозяина червя, использовать против него вредоносные психосилы или психический капюшон, он должен пройти тест на **W–20**, или не сможет этого сделать (но не теряет действия, так что может попытаться против другой цели).

Fate Loom /Тень Судьбы

500 xp | Требования: PR 6+, Inf 40+, Cor 40+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: Cor–20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Длительное (1d5+PR Раундов)

Эффект: Колдуны используют это заклинание, чтобы на короткое время заставить Судьбу работать на себя и сделать невозможное возможным. Но Судьба имеет тенденцию брать свое и, когда путы колдовства спадают, колдун неизбежно платит цену за свое тщеславие. При успешной манифестации, псайкер поднимает свои **Раны** до **1d5**, если они ниже (хотя уже полученные критические эффекты не убираются). Пока эта сила действует, псайкер получает **+20** на все тесты **W** и **T**, а также еще одной Характеристики по его выбору (выбирается при манифестации силы). Сразу после манифестации и в начале каждого своего Хода псайкер **восстанавливает все потраченные Очки Бесчестия**. По завершении действия силы псайкер теряет все не потраченные Очки Бесчестия и опускает Раны до 0, если они уже не ниже.

Befuddling Curse /Одурманивающее Проклятье

250 xp | Требования: PR 3+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Колдун призывает сгусток многоцветного пламени и метает его в противника, на первый взгляд не причиняя никакого ущерба, но вскоре после попадания чувства цели затуманиваются галлюцинациями.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	–	–	Hallucinogenic (PR)

Labyrinthine Conundrum /Загадка Лабиринта

300 xp | Требования: PR 4+, I 50+, Logic +0
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 vs W+0 **Дальность:** PR×20м
Тип: Атака, Длительное (особое), Изменение

Эффект: Колдун атакует разум своей жертвы, вклинивая в него запутанную неразрешимую головоломку и навязчивое желание ее разгадать. Жертва либо разрешает головоломку единственно возможным способом – приняв, что у нее нет решения, либо замыкается в себе и позволяет порче углубится в ее разуме, теряя связь с реальностью и в конечном счете впадая в кому. Эта психосила держится, пока цель не пройдет свой тест против нее или впадет в кому. В начале каждого своего Хода жертва должна пройти тест на **Int+0** или **Logic+0**, если у нее есть этот Навык, со штрафом **–5×Успехи** на манифестацию этой силы. Если она преуспевает, сила сразу же развеивается, но если нет, жертва Оглушается на 1 Раунд (Талант Iron Jaw не помогает от этого Оглушения) и получает **1d10 урона в I**. Если эта психосила манифестируется с Путем **Инкантации**, она наносит **2d10 урона в I** вместо 1d10.

Gholam Curse /Проклятье Голама

300 xp | Требования: PR 5+, W 50+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 vs W+0 **Дальность:** PR×20м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Колдун проникает в разум цели и заставляет ее тело исполнять свои команды, оставляя ее сознание лишь беспомощно наблюдать. При манифестации этой силы в воздухе вокруг цели появляются светящиеся колдовские круги, из которых доносится демонический шепот, явно выдавая цель подчинения. Если псайкер побеждает во встречном тесте, он **определяет действия цели** до конца ее следующего Хода. Все тесты жертвы получают бонус **+PR**, пока она контролируется псайкером. Жертва не может прямо атаковать себя или прямо угрожать своей жизни, вроде выпрыгнуть из окна девятого этажа, или броситься под гусеницы танка, но может совершать любые чрезвычайно опасные действия, вроде бросится в рукопашную на Дредноута, будучи вооруженной лишь ножом.

Warp-Flame Ward /Оберег Варп-Пламени

500 xp | Требования: PR 5+, Inf 40+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Длительное (2×PR Раундов)

Эффект: Этот оберег окружает колдуна вихрем из тысяч огоньков многоцветного пламени Тзинча, кружащихся вокруг его тела по хаотичным орбитам. Эта психосила дает псайкеру возможность в случаях, когда он может Избежать атаки, или когда он попадает под стрельбу на Подавление или Караул (даже если они не попали) потратить одну Реакцию на то, чтобы спустить часть огоньков на атакующего. До нанесения урона по колдуну атакующий получает **1d10+PR E Dmg**, **Pen 5**, **Flame** – если в результате этого атакующий выбыл из строя (будь то критическое ранение вызвавшее Оглушение или потерю сознания, смерть, или паника от горения), его попадание игнорируется (считается, что атака огоньков прервала его атаку). Это не считается как Реакция и позволяет Избегать от атаки как обычно, если эффект не прервал ее. Если эта реакция поджигает цель, та проходит тест на панику от Горения немедленно.

Псайкер может выбрать **в любой момент** (даже вне своего Хода) **досрочно развеять** психосилу, чтобы разметать огоньки вокруг – это считается как психический взрыв, центрированный на псайкере, но не задевающий его. Он наносит **1d10+PR E Dmg**, **Pen 5**, **Blast (5+PR)**, **Flame**, и аналогично Реакции может прерывать чужие атаки, если псайкер использовал его одновременно с вражеской атакой (это НЕ тратит Реакцию). Эта атака бросает урон по каждой цели отдельно и, если она вызвала Критический Урон, цель немедленно получает случайную Мутацию. Мелкие персонажи по решению ГМа сразу же мучительно умирают от мутации.

Blessing of Magnus /Благословение Магнуса

400 xp | Требования: PR 4+, Peer (Thousand Sons)
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Эта тайная техника позволяет Тысячи Сынов и их союзникам в час опасности черпать силу из их демонического Примарха. Эту психосилу можно манифестировать и поддерживать только когда псайкер тяжело или критически ранен. Псайкер получает бонус **+5×PR** на все тесты **W**, может проводить прицеливание психосиловым оружием как свободное действие, и может проводить действие **Пси-Капюшон**, даже если он не носит психический капюшон.

Bolt of Change /Снаряд Перемен

500 xp | Требования: Метка Тзинча, PR 5+, W 50+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Псайкер собирает свою волю в сгусток красно-фиолетового пламени, чье касание вызывает мутации и искажения даже на камне и металле, оставляя лишь беспорядочную мешанину щупалец, зубов, глаз и когтей там, где была его цель.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	½PR(окр.▲)d10+9 E	9	Felling (PR)

Если цель получила урон и выжила, она должна пройти тест на **T+0**, или получить **1d5 Порчи** за каждый Провал. Мелкие персонажи по решению ГМа при провале этого теста сразу же мучительно умирают от мутации. На **5+ Провалов** цель стремительно и катастрофически мутирует, превращаясь в безумное Отродье Хаоса, атакующее всех без разбору, которое через **1d10 Ходов** умирает и растекается лужицей слизи.

Vile Revelation /Ужасное Откровение

300 xp | Требования: Метка Тзинча, PR 5+, P 50+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: P–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Сквозь вихри и движения Варпа Колдун может видеть тени и отголоски времени и вероятности, раскрывающие тайны ближайшего будущего, но также проявляя перед ним ужасные истины, способные сломить даже самый могучий разум. Псайкер получает бонус **+3×PR** на все тесты, но в начале каждого Хода и при развеивании силы, если он не развеивает ее ровно в начале своего Хода, он получает **1d5 урона в I**.

Incendiary of Tzeentch /Поджигатель Тзинча

300 xp | Требования: PR 2+, Peer (Thousand Sons)
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Касание
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Эта тайная техника Тысячи Сынов позволяет быстро нанести на снаряд, пулю или болт колдовские руны, усиливающие выстрел. Боеприпас при выстреле оставляет за собой след из бело-синего пламени и, взрываясь, опаляет душу цели, оставляя на плоти ужасные стигматические ранения. При каждой манифестации этой силы зачаровывается только **один снаряд**, **болт** или **патрон**. Это зачарование не исчезает со временем, но одновременно колдун может поддерживать зачарование на не более чем 9×бPR снарядов. Зачарованный снаряд получает свойства **Blast (2)** и **Warp Weapon**, а на 5+ Успехов также свойство **Tainted** (при этом он всегда использует **Cor.b колдуна**, что его создал, даже если стреляет другой персонаж). Зачарованные снаряды можно использовать только для стрельбы **одиночными** – при попытке стрелять очередью они автоматически **заклинивают** оружие. Пламя снарядов отмечает души тех, кого оно ранит – в течении **9 часов** от ранения все тесты на **психосилы** и **атаки демонов** против них получают бонус **+10**, а если цель псайкер, она получает дополнительно **+20** на все броски Феноменов. Псайкер может, сконцентрировавшись, почувствовать каждый зачарованный им и до сих пор не использованный снаряд и даже использовать их как Личные Фокусы без обратной связи.

Storm of Change /Шторм Перемен

500 xp | Требования: Метка Тзинча, PR 5+, W 50+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Псайкер призывает облако разноцветного колдовского пламени и обрушивает его на своих врагов, обжигая тела и души, и оставляя саму землю искаженной беспорядочными мутациями.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	3d10+6 E	9	Felling (PR)

Эта атака бросает урон по каждой цели отдельно и если она вызвала Критический Урон, цель немедленно получает случайную Мутацию. Мелкие персонажи по решению ГМа сразу же мучительно умирают от мутации. Область взрыва становится **Трудным Ландшафтом (–20)**.

Flicker /Мерцание

300 xp | Требования: Метка Тзинча, PR 4+, W 50+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Атака, Вливание

Эффект: Колдун окружает себя аурой нереальности, становясь полупрозрачным и перемещаясь на границу между Материумом и Варпом. Псайкер получает Трейты **Incorporeal** и **Flyer (PR)**. В этой форме колдун не может проходить через освященные или психически заряженные барьеры, а также Поля Геллера и Пустотные Щиты, и не может атаковать существ в реальности, но может свободно общаться и наблюдать за реальностью.

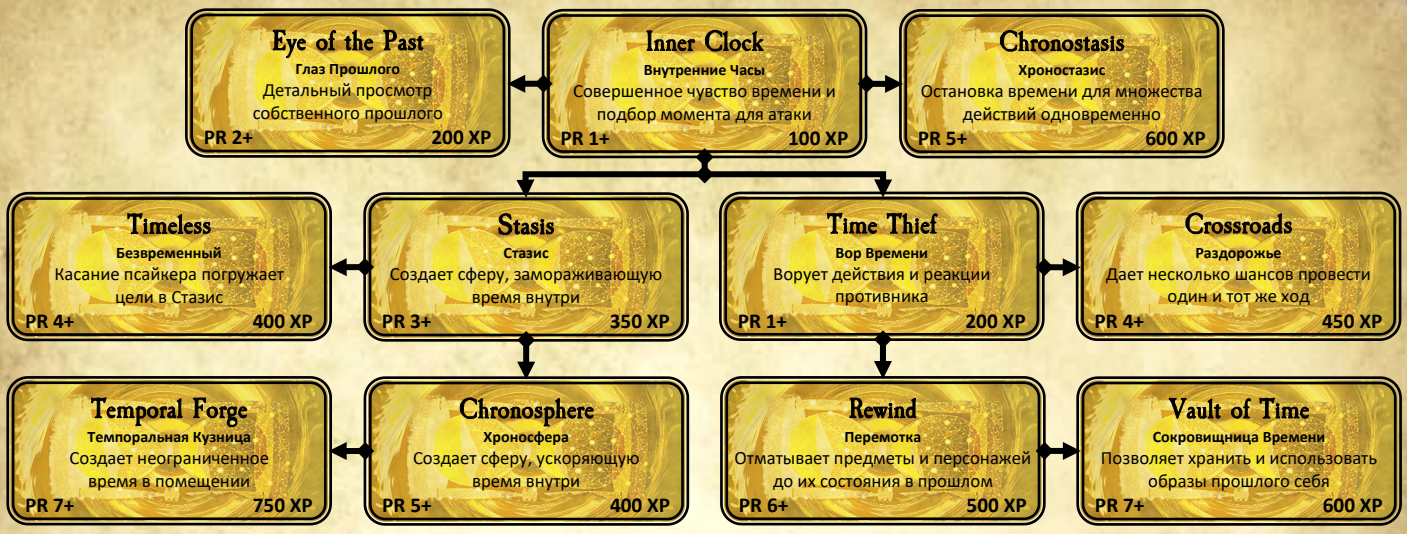
Protean Form /Изменчивая Форма

500 xp | Требования: Метка Тзинча, PR6+, Cor 50+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Cor–20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Псайкер пропускает через свое тело чистую энергию Варпа, изменяющую его плоть под его нужды и желания. Он получает Трейт **Warp Instability** и **2×PR Unnatural Characteristic**, которые он может свободно распределить между разными Характеристиками. Вместо каждых **2-х** пунктов **Unnatural Characteristic** он может взять один из следующих Трейтов: **Amphibious**, **Amorphous**, **Burrower (2/+1)**, **Flyer (3/+1)**, **Deadly Natural Weapons (1/+1)**, **Multiple Arms (+1)**, **Natural Armour (2/+1)**, **Sonar Sense**, **Sturdy**, **Unnatural Senses (5)**. В начале каждого Хода псайкер может заново перераспределить эффекты силы. Если псайкер опускается до **0** и меньше **Ран**, эта психосила досрочно развеивается, а псайкер **Оглушается** на 1 Раунд.

Эта психосила вызывает **новые Феномены** в начале каждого Хода, пока она поддерживается. Эти вторичные броски на Феномены проводятся без всяких модификаторов и, если они вызывают Прорыв, псайкер может перебрасывать результат, пока не выпадет обычный Феномен.

ХРОНОМАНТИЯ



Мастер Времени:

Эта редкая дисциплина позволяет псайкеру подчинять своей воле саму ткань времени, искажая его, ускоряя или останавливая. Псайкеры с фокусом дисциплины Хрономантии крайне редки и рождаются только на планетах с активными Варп-аномалиями, планетах, отрезанных от остальной Галактики Варп-штормами, или в редких случаях, когда вся беременность проходит во время Варп-перелета на борту корабля.

Стазис:

Многие психосилы Хрономантии погружают предметы и области в Стазис. Стазис делает цели абсолютно черными на вид и Беспомощными. Пока они заморожены во времени, их невозможно сдвинуть с места и они абсолютно неуязвимы – даже пинок Титана неспособен сдвинуть их с места или как-то повредить.

Inner Clock /Внутренние Часы

100 xp | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Эта базовая сила Хрономантии позволяет псайкеру ощущать течения времени с невероятной точностью. Псайкер всегда знает текущее время и дату с точностью до тысячных доль секунды, автоматически засекает любые искажения в потоке времени в пределах его видимости и слышимости без всяких тестов, а также получает бонус **+2×PR** ко всем тестам на **WS** за счет улучшенного чувства времени.

Eye of the Past /Глаз Прошлого

200 xp | Требования: PR 2+, Inner Clock, Meditation
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Войдя в особый транс, дух псайкера может пройти по следам прошлого себя, чтобы детальнее рассмотреть то, что он пропустил при первом взгляде. При активации этой психосилы псайкер может **наблюдать прошлое** всеми своими чувствами из той точки обзора, которая у него была в этом отрезке времени. Он может отправиться в любой отрезок времени из своей жизни и «проигрывать» его на любой скорости, в том числе обратной, или останавливать. Он не может поворачивать голову, но способен рассмотреть детали даже на краешке периферийного зрения, а также слышать и осязать обстановку.

Chronostasis /Хроностазис

600 xp | Требования: PR 5+, Inner Clock, Total Recall
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Псайкер вырывает сгусток времени из Варпа и использует его, чтобы создать собственный мимолетный поток времени, петлей обвивающийся вокруг общего времени и входящий в него в той же точке, в которой он выходит. При успешной манифестации этой силы, псайкер получает **одно дополнительное полудействие** за каждый Успех до **максимума в PR×2**, и входит в измененную реальность вне времени, пока не истратит эти полудействия. В Хроностазисе нет света и звука и псайкер свободно проходит сквозь любые твердые предметы (эффективно получая Трейт **Flyer(A.b)**), так что он ориентируется исключительно по памяти о том, где предметы и персонажи должны быть. В Хроностазисе персонаж **не может совершать полные действия** (за исключением Полного Движения), прицеливания, манифестации других психосил, но может совершать **Атаки без обычных ограничений на одну в Ход**, до **максимума в половину полученных полудействий (окр.▲)**. Он также может тратить полудействия как Реакции (например, для атаки мехадендритом). Он **не может** атаковать других персонажей **в рукопашной** – его удары просто проходят сквозь них – но может **стрелять** или использовать **метательное оружие**, если он видел цель в начале манифестации силы. Снаряды, пули, и даже лучи замирают, покидая поле украденного времени, и погружаясь в замершее время Реальности вокруг псайкера, так что броски на Избегания, смещение шаблонов взрыва, урон и щиты проводятся после того как псайкер выходит из Хроностазиса. Если при использовании этой психосилы псайкер совершал Атаки, она получает **тип «Атака»**, так что хотя Хроностазис и можно манифестировать два раза в Ход, только один из них может быть использован для атак.

Псайкер может брать с собой в поле украденного времени относительно компактные предметы, вплоть до тяжелого оружия, но не предметы сравнимого с ним размера (например байк) или других персонажей, если только они не меньше его хотя бы в 2 раза (например, ребенка). Если псайкер выходит из Хроностазиса частично или полностью **внутри твердого предмета**, его с силой выкидывает по ближайшему пути наружу, **сбивает с ног**, и он получает **1d10 непоглощаемого I урона**.

Если в процессе перемещения в Хроностазисе персонаж покидает пределы территории, которую он видел хоты бы раз, он должен бросить тест на **Logic+0**, или ГМ может сместить его перемещение, чтобы он вышел в реальное время внутри стены, под полом, или в воздухе по выбору ГМа и исходя из обстановки.

Stasis /Стазис

350 xp | Требования: PR 3+, Inner Clock
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Незримое, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Псайкер концентрируется на отрезке пространства и вырывает из него все время, заключая всех существ внутри в Стазис, пока время не вернется в свое законное место. Этот психический взрыв не наносит урона. Все персонажи и твердые и жидкие объекты, которые хотя бы частично накрыты взрывом, **заключаются в Стазис**. С их точки зрения от момента заключения в Стазис до выхода из него не прошло никакого времени. Особо крупные механизмы и существа, лишь частично задетые взрывом, могут быть лишь частично заключены в Стазис по решению ГМа. Шаблон взрыва **остается на поле боя**, но в начале каждого Хода псайкера его **радиус уменьшается на 2м**, пока не достигнет нуля.

Timeless /Безвременный

400 xp | Требования: PR 4+, Stasis
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Касание псайкера высасывает все время из объекта, погружая его в Стазис. Раз в Ход за свободное действие псайкер может погрузить один объект **Размером** до **½PR(окр.▼)–2**, которого он **касается**, в **Стазис** на **1d5+1 Раундов** (ГМ делает этот бросок втайне от игрока). Псайкер может выбрать распространить эффект на другие предметы, концептуально являющиеся частью одного целого с исходной целью, на расстоянии не более **PR×1м** от нее (например, пилот техники и его машина, мины на том же минном поле, карты из одной колоды), пока их суммарный Размер не превышает предел силы. Предметы с мощной духовной связью, вроде псайкера и его личных фокусов или чемпиона и его оружия Наследия, могут передавать Стазис с одного на другой на неограниченное расстояние.

Chronosphere /Хроносфера

400 xp | Требования: PR 5+, Stasis
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Незримое, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Псайкер призывает из Варпа абсолютно черную быстро расширяющуюся сферу искаженного времени себе в ладонь и метает ее в свою цель, на несколько секунд отрезая эту сферу от общего времени и наполняя ее куда большим временным потоком, из-за чего внутри сферы время бежит быстрее, чем снаружи. Этот психический взрыв не наносит урона. Все персонажи, которые лишь частично задеты взрывом, **с силой втягиваются внутрь**, после чего сфера взрыва **отрезает** их от внешнего мира. Внешняя граница Хроносферы представляет из себя тонкий слой непроницаемого **Стазиса**, неразрушимый как изнутри, так и снаружи, но изнутри она выглядит не абсолютно черной, а ослепительно-яркой, с многократно усиленным светом внешнего мира. С точки зрения внешнего наблюдателя, цели запираются в пузыре Хроносферы на **один Раунд**, но с точки зрения самих запертых проходит **1+PR Раундов**. Эти дополнительные Раунды отыгрываются перед самым развеиванием Хроносферы, используя обычную очередь Инициативы.

Temporal Forge /Темпоральная Кузница

750 xp | Требования: PR 7+, Chronosphere
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** Особая
Тип: Изменение

Эффект: На вершине темпорального мастерства, эта психосила позволяет псайкеру создавать неограниченное количество времени в ограниченном пространстве. Эту психосилу можно манифестировать только в замкнутых помещениях не более **PR×5м** в высоту, длину и ширину. Пока эта психосила поддерживается, это помещение вырывается из общего потока времени **и наполняется собственным временем**. Псайкер может провести в своей кузнице дни и недели, в то время, как для мира вовне не пройдет и мгновения, позволяя опытным колдунам за одну ночь изучать целые библиотеки или выковывать артефакты немыслимой сложности.

Учтите, что Темпоральная кузница при манифестации отрезается от всех внешних коммуникаций, включая электричество, воду и вентиляцию, а если у нее есть окна, они заполняются непроглядной чернотой.

Time Thief /Вор Времени

200 xp | Требования: PR 1+, Inner Clock
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×5м
Тип: Изменение

Эффект: Псайкер способен вырвать частичку времени его жертвы, ускорив себя и замедлив ее. После успешной манифестации силы, псайкер получает одно **дополнительное полудействие** и одну **дополнительную реакцию**. Он не может потратить это дополнительное полудействие на Атаки и Ментальные действия. Цель психосилы **теряет одно полу-действие** и **Реакцию**, если они у нее есть немедленно или в начале своего следующего Хода, если их у нее нет. Если цель находилась в Карауле, она вместо потери полудействия досрочно выходит из Караула.

Crossroads /Раздорожье

450 xp | Требования: PR 4+, Time Thief
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Псайкер создает для себя дополнительные временные линии и входит в них одновременно. Эта психосила может использоваться только в начале Хода. При ее манифестации псайкер восстанавливает одно потраченное полудействие и может отыграть свой Ход (и Реакции от него) до **½PR(окр.▲)** раз, в конце своего Хода **выбирая один** вариант развития событий и отметая все остальные как неудачные попытки, чьи временные линии стираются.

Rewind /Перемотка

500 xp | Требования: PR 6+, Time Thief
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** Касание
Тип: Изменение

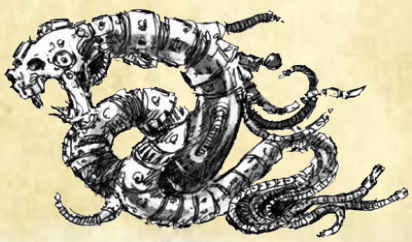
Эффект: Используя свое темпоральное мастерство, хрономант изгоняет недавнее воздействие времени из существа. При манифестации этой психосилы, **состояние** персонажа или предмета, на которого она накладывается **возвращается на** до **PR Раундов** назад по выбору псайкера – это, кроме прочего, включает Раны, Усталость, критические эффекты, поддерживаемые психосилы, состояние (и наличие) снаряжения, в том числе боеприпасов, но не включает физического положения – цель остается на том месте где она была, в той же позе. Эта сила действует только на цели **Размером** до **½PR(окр.▼)–2**. Если эффект вызывает дублирование предметов (например персонаж метнул нож до того как его «откатили»), предмет, который был на персонаже, остается на нем, тогда как дубликат растворяется в воздухе. Если эффект вызывает пропажу предмета (например, персонаж подобрал гранату до того как его «откатили»), тот появляется из воздуха в последнем месте, где он был до того, как персонаж подобрал его. Цель, если она не является самим псайкером, также **теряет все воспоминания об «отмотанном» времени** (для игровых персонажей это может привести к уменьшению полученного за сессию опыта).

Эта психосила может быть использована в том числе для лечения и даже воскрешения мертвых (если они умерли достаточно недавно) так и для быстрой перезарядки или починки оружия.

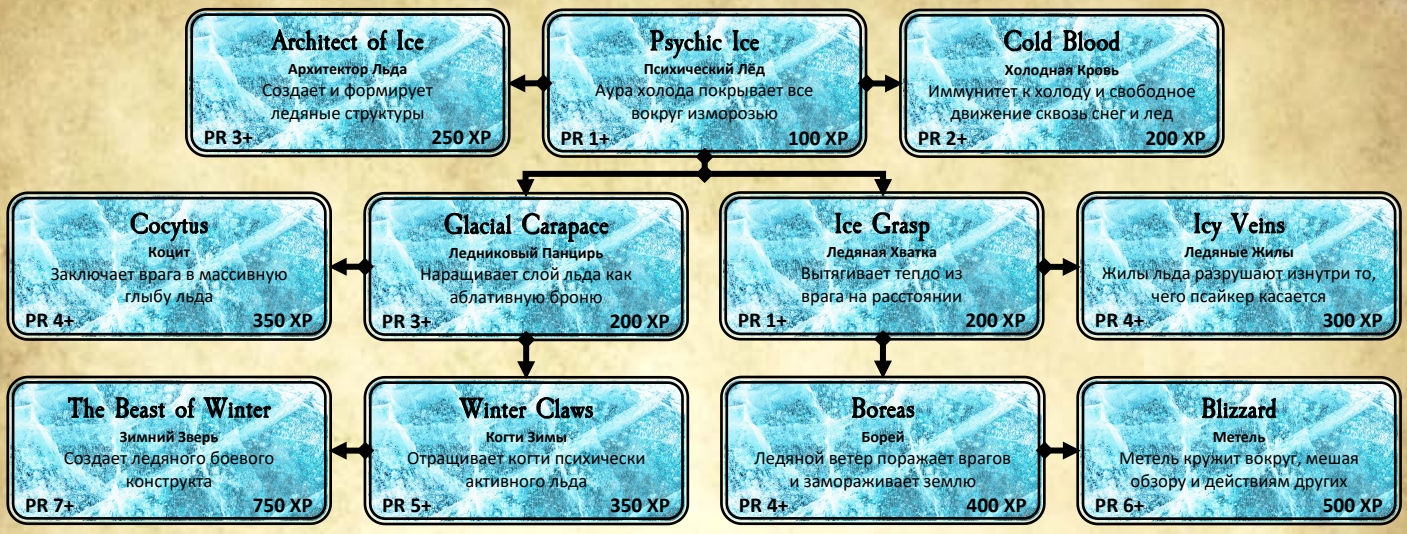
Vault of Time /Сокровищница Времени

600 xp | Требования: PR 7+, Rewind, Total Recall
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Псайкер запечатывает в своей душе образы своего прошлого, к которым он может обратиться позже. При манифестации он **запоминает текущее состояние персонажа**, к которому он впоследствии может откатиться при использовании психосилы **Перемотка**. Псайкер способен запоминать до I.b образов и, если он достигает лимита, он может записать новый вместо одного из предыдущих.



КРИОМАНТИЯ



Мастер Зимы:

Эта редкая дисциплина позволяет псайкеру призывать силы холода, льда и зимы. Псайкеры с фокусом дисциплины Криомантии крайне редки и рождаются только в регионах, где холод и лед являются самой главной опасностью для обитателей, вроде ледяных миров, полярных регионов, или среди рабочих бригад криогенных установок Механикум, что рождаются и умирают, не покидая мануфакторум.

Многие психосилы Криомантии требуют встречные **тесты на Т**. Все эти тесты считаются тестами против **холода** и получают соответствующие бонусы от Талантов и Трейтов, улучшающих сопротивление холоду, а персонажи, иммунные к холоду, выигрывают в них автоматически.

Гипотермия:

Многие психосилы Криомантии вытягивают из целей тепло, погружая их в летаргию и слабость. Когда персонаж получает Гипотермию, он получает **1 Усталости** и на время действия гипотермии он **уменьшает** свою **Скорость вдвое (окр.▲)**.

Architect of Ice /Архитектор Льда

250 хр | Требования: PR 3+, Psychic Ice
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Лед покоряется воле псайкера, разрастаясь или искажаясь по его желаниям. Эту психосилу можно манифестировать или поддерживать только если в пределах ее дальности есть лед или снег. Каждый Ход за свободное действие псайкер может совершить одно из следующих действий:

- Заставить существующий лед или снег распространиться или отступить, заполнив или освободив куб с ребром на **PR×1м** за каждый пункт **PR**, частично или полностью, с возможностью изменять лед в любые формы по желанию псайкера
- Заставить копье льда вырваться из существующего льда и пронестись на **PR×2м**, заполнив там льдом область радиусом до **2м**.
- Изменить форму существующего льда объемом не более **PR×3м^3**, создавая стены, фигуры, гладкие скользкие поверхности или шипы.
- Укрепить участок существующего льда объемом до **PR×3м^3**, удвоив его АР как укрытия, и увеличив его несущую нагрузку до уровня стали. Псайкер может поддерживать укрепление нескольких отдельных участков льда в ауре, но не более **PR×3м^3**.

Ледяной блок в **1м^3** имеет **АР 8** как укрытие, но атаки, наносящие E(Fl) урон, уменьшают его АР на 2 а не 1, даже если не пробивают его.

Если в заключаемом в лед пространстве есть персонажи, они получают **стрелковое попадание**, не наносящее урона, со свойством **Snare (–2)**, т.к. лед медленно обвивается вокруг них, пытаясь заключить в ледяную тюрьму. Тесты на **Избегание** от этого попадания **автоматически успешны**, если у цели, конечно, есть необходимые Реакции. Цель, которая провалила тест на Snare от этого попадания, должна в начале каждого своего Хода, пока не вырвется из опутывания, проходить тест на **Т+20** или получить **Гипотермию** на **Провалы Раундов**. Если пока цель заключена в лед, псайкер укрепляет этот лед, ее дельнейшие тесты против опутывания считают ее опутанной **Snare (2)**.

Psychic Ice /Психический Лёд

100 хр | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+20 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Падение температуры и конденсация росы и инея являются частыми побочными эффектами при манифестации мощных психосил, но только криоманты могут сознательно подчинять и контролировать этот феномен. **Температура** воздуха и неодушевленных предметов в радиусе действия **падает** на **PR×5°** до минимума в **–40°С**. Если температура падает ниже нуля, на всех твердых поверхностях начинает формироваться изморозь – это делает все плоские поверхности скользкими (**Трудный Ландшафт +10**) и **уменьшает Надежность** всего стрелкового оружия **на 1** (на **2**, если это оружие наносит **E(Ls) Dmg**), пока его не отчистят от изморози, что занимает минуту работы, но не требует никаких тестов. Аура также может гасить небольшие источники пламени по решению ГМа. При манифестации с **PR 5+,** поддержание этой психосилы не **уменьшает тPR псайкера**.

Cold Blood /Холодная Кровь

100 хр | Требования: PR 2+, Psychic Ice
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Лед течет в жилах псайкера, придавая ему родство с холодной стихией и защищая от нее. Псайкер иммунен к экстремальному холоду, способен передвигаться по снегу и скользкому льду как по обычной земле и снегопады и снежные бури не мешают его зрению или слуху. При манифестации с **PR 7+**, поддержание этой психосилы не **уменьшает тPR псайкера**.

Glacial Carapace /Ледниковый Панцирь

200 хр | Требования: PR 3+, Psychic Ice
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×5м / PR×25м *(П)*
Тип: Изменение

Эффект: Точным направленным вытягиваем тепла псайкер формирует слои пакового льда вокруг его цели. Цель получает **+PR AP во все части тела**. Когда эта броня пробивается **R**, **I**, или **X** уроном, ее AP уменьшается на 1, развеивая психосилу, когда AP достигнет 0. Ледниковый панцирь нивелирует (до тестов против них) эффекты **Flame**, **Crippling**, **Concussive** и **Snare** от полученных попаданий, теряя еще 1 AP при получении попадания с этими свойствами.

Панцирь излучает неземной холод и, если он наращен поверх брони, не имеющей модификации **Thermal**, цель должна в начале каждого своего хода проходить тест на **T+0** или получить **Гипотермию** до начала своего следующего Хода. Если эту броню нарастили поверх неплотной одежды или вообще на голое тело, этот тест получает штраф **–20**.

Cocytus /Коцит

350 хр | Требования: PR 4+, Glacial Carapace
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Незримое, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Псайкер сгущает массивную глыбу льда вокруг его врага, запирая его в морозной темнице, терзающей его тело шипами льда.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+2×PR R	0	Snare(PR) и Crippling (3)

Если цель не прошла тест на сопротивление Snare, она связывается ледяной глыбой только если псайкер выбирает поддерживать эту силу. Связанная цель получает все эффекты Ледникового Панциря с **удвоенным AP** (это не спасет ее от эффектов Snare и Crippling от этой психосилы), она может использовать только броски на **S**, чтобы вырваться из заточения, так как сплошная темница не дает ей места, чтобы выкрутиться, и начинает Задыхаться (стр. 24) считаясь занятой активным действием. Когда глыба теряет все AP или развеивается, это снимает с цели эффекты Snare и Crippling от нее и цель снова может нормально дышать.

Winter Claws /Когти Зимы

350 хр | Требования: PR 5+, Glacial Carapace
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Вливание

Эффект: Бритвенно-острые когти из синеватого льда вырастают из пальцев колдуна, потрескивая энергией его души. Псайкер получает Трейт **Deadly Natural Weapons (0)**. Его безоружные атаки наносят R урон, считаются как **Когти.Р** и получают свойства **Crippling (½PR(окр.▲))** и **Force**. Каждый раз, когда раненый этим оружием персонаж получает урон от эффекта Crippling, ужасный холод расходится от осколков льда в его ранах – он должен пройти тест на **T+0** или получить **Гипотермию** до конца своего следующего Хода. Когда эта психосила развеивается, ледяные осколки тают и с раненых ею врагов снимается эффект Crippling.

The Beast of Winter / Зимний Зверь

750 хр | Требования: PR 7+, Winter Claws
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–40 **Дальность:** PR×5м / PR×25м *(П)*
Тип: Призыв

Эффект: Фигура крупного хищника из острых кристаллов льда формируется из морозного воздуха. Эту психосилу можно манифестировать только когда псайкер находится в области с температурой ниже 0°C. При манифестации этой силы в пределах дальности возникает Зимний Зверь:
Характеристики: WS, S, T A равны **20+5×PR,** а все **остальные Х-ки – 0**
Броня: PR, **Раны: 5+2×PR**
Навыки: Athletics+10 (S), Acrobatics+10 (A), Dodge+10 (A)
Трейты: Fanatic, From Beyond, Natural Armour (PR), Quadruped, Regeneration (½PR(окр.▲)), Stuff of Nightmares.

Оружие	Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
Ледяные Когти	Л	Когти.Р	0	1d10+2 R	PR	Crippling (½PR▲)	0

Зимний Зверь действует в Инициативу псайкера (пропуская Ход, когда его создали) и **пользуется его чувствами**, не имея собственных. Он выполняет любые ментальные команды, и **управляется псайкером**. Покидая зону с температурой ниже **0°C**, Зверь теряет Трейт **Regeneration**.

Когда Зверь теряет все Раны или психосила развеивается, его тело рассыпается грудой кристаллов льда.

Ice Grasp /Ледяная Хватка

200 хр | Требования: PR 3+, Psychic Ice
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 vs T+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Псайкер протягивает свою волю к цели и вытягивает из нее все тепло. Если псайкер выигрывает во встречном тесте, цель получает **Гипотермию** на **½PR(окр.▲)** Раундов. Если псайкер выигрывает на **6+ Успехов** цель также получает PR непоглощаемого R урона в торс.

Icy Veins /Ледяные Жилы

300 хр | Требования: PR 4+, Ice Grasp
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** Касание
Тип: Изменение, Касание

Эффект: Прожилки льда паутиной расходятся от пальцев псайкера, проникая в каждую трещину и расширяя ее, разрушая камень, металл и плоть. Эффект этой психосилы разнится в зависимости от цели:

- Камень, рокрит, кирпич и подобные материалы получают **PRd10 I Dmg Pen 10**, пробивая тоннель радиусом **до PR×0,5м** даже сквозь скалу или крепостные стены.
- Касание твердой брони (панцирная, латы, силовая) уменьшает ее AP в той части тела, где ее касались, на PR. Для восстановления этой брони потребуется полноценный ремонт.
- Касание мягкой брони (шкуры, флак, ячеистая) или плотной одежды не дает никакого эффекта.
- Касание открытой плоти или тонкой одежды **наносит 1d5+PR R непоглощаемого R Dmg**. Цель должна пройти тест на **T–10** или получить **Гипотермию** на **Провалы Раундов**.

Boreas /Борей

400 хр | Требования: PR 4+, Ice Grasp
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** 20м
Тип: Атака, Психическое Дыхание

Эффект: Псайкер призывает морозный воющий ветер, наполненный ледяными иглами и покрывающий землю стремительно растущим слоем скользкого льда и изморози.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
20м	1d10+2×PR R	0	–

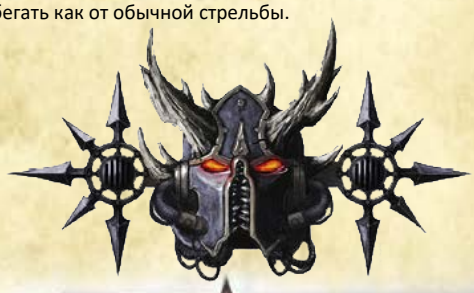
Противники, получившие урон от этой психосилы, должны пройти тест на **T–10** или получить **Гипотермию** на **Провалы Раундов**. Шаблон остается на поле боя на **PR Раундов** и считается **Трудным Ландшафтом –10**.

Blizzard /Метель

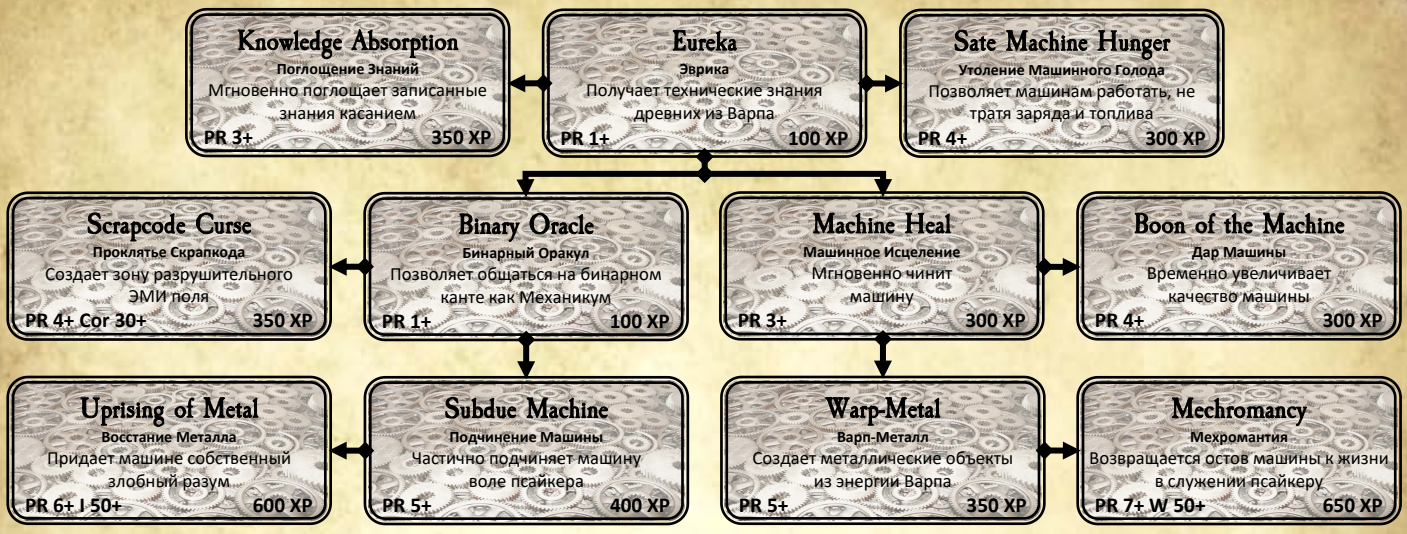
500 хр | Требования: PR 6+, Boreas
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Атака, Аура

Эффект: Псайкер создает вокруг себя яростную снежную метель. Температура воздуха и неодушевленных предметов в пределах ауры падает до **–40°C** и густая снежная метель **блокирует обзор** глубже, чем на **2м** для всех, кроме самого псайкера. Все персонажи внутри метели, кроме псайкера и **до PR исключенных им персонажей**, получают штраф **–20** на все **физические** действия, требующие распознавания цели, из-за снега и льда, что залепляет им глаза и ветра, воющего в ушах. Исключенные персонажи укутываются коконами спокойствия в метели, но они все еще неспособны видеть сквозь нее.

В начале своего Хода псайкер может выбрать потратить на поддержание психосилы **полное действие**, чтобы вызвать в метели ледяной град – при этом все персонажи внутри метели, кроме самого псайкера и **до PR исключенных им персонажей** должны пройти тест на **A+10** или получить стрелковое попадание, наносящее **1d10+PR I(Cr) Dmg**, **Pen 0**, от которого можно Избегать как от обычной стрельбы.



ТЕХНОМАНТИЯ



Мастер Машин:

Эта редкая дисциплина позволяет псайкеру повелевать машинами и обретать технические знания из Варпа. Псайкеры с фокусом дисциплины Техномантии крайне редки и рождаются только в глубоко техногенной среде, вроде кузниц Механикум, машинных палуб космических кораблей, или астероидных добывающих станций.

Техноманты используют **Logic(I)** вместо **W** для психотестов, т.к. их способности полагаются больше на понимание структуры и анализ, чем чистую силу воли.

Knowledge Absorption /Поглощение Знаний

350 xp | Требования: PR 3+, Eureka
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: Logic+0 **Дальность:** Касание
Тип: Касание

Эффект: Каждый носитель информации имеет свое отражение в Варпе и умелый техномант способен скопировать это отражение и поглотить его в собственный дух, мгновенно ассимилируя всю заключенную в нем информацию. При успешной манифестации этой силы псайкер **получает все знания**, заключенные в **искусственном носителе информации**, которого он касается. Это может быть любой носитель, от примитивных глиняных табличек, до продвинутых квантовых инфо-кристаллов. Любая кодировка и шифрование, которыми эта информация защищена, игнорируются, но псайкер **должен понимать язык**, на котором она записана. Эта психосила не дает мгновенного понимания полученной информации, лишь фактические знания, и псайкеру все еще нужно время и практика (и опыт) чтобы применять полученные знания в деле.

Eureka /Эврика

100 xp | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Logic+10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Псайкер выуживает своим подсознанием частички коллективного знания из Варпа, позволяющего ему лучше понять технологии. Все тесты на **Tech-Use**, **Trade** и **Lore**, связанные с технологией, что совершит персонаж, получают бонус **+5×PR**, а время на обучение любым технологическим знаниям уменьшено в **PR раз**. По решению ГМа псайкер может не получать эти бонусы, если он делает что-то, что ни один человек до него не делал и потому в Варпе нет нужных знаний которые он мог бы черпать, или получать уменьшенный бонус если до него это пытались проделать только единицы.

Sate Machine Hunger /Утоление Машинного Голода

300 xp | Требования: PR 4+, Eureka
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Logic+0 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Незримое пламя Варпа истекает из разлома, открытого техномантом, и утоляет голод каждой машины вокруг него. Все технологические устройства в ауре, которые требуют **топлива** или **энергии**, **не потребляют** их при своей работе. Это, кроме прочего, позволяет стрелять из полностью разряженного энергетического оружия или пилотировать машины с опустевшим баком горючего.

Binary Oracle /Бинарный Оракул

100 xp | Требования: PR 1+, Eureka
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Logic+20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Бинарный кант занимает особое место среди языков, связанных с технологией, и даже начинающий техномант способен понимать его. Псайкер способен понимать бинарный кант и информацию в бинарном коде, даже на скоростях, на которых общаются Механикум, не имея Имплантов Механикум. При манифестации с **PR 4+** поддержание этой психосилы не **уменьшает тPR псайкера**.

Scrapcode Curse /Проклятье Скрапкода

350 xp | Требования: PR 4+, Cor 30+, Binary Oracle
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: Cor+0 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Порча, укоренившаяся в душе техноманта, вырывается из него штормом разрушительной энергии.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	–	–	Haywire (PR)

Броски на таблицу Haywire от этой психосилы получают **+1** за каждые полные **3 PR**. Демоническое оружие и демонические машины имунны к эффектам этой психосилы.

Subdue Machine /Подчинение Машины

400 xp | Требования: PR 5+, Binary Oracle
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Logic–20 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Изменение

Эффект: Усилием воли техномант проникает в глубину духа машины и отрезает его от входящих сигналов, заставляя слушаться только его команд. Эта психосила подчиняет все технологические устройства на одном персонаже **Размером** до 1 или только **½PR(окр.▲)** систем на персонаже или технике больше (управление движением техники, рука шагохода со всем оружием, башня и пушка танка каждые считаются как одно устройство). Все подчиненные устройства игнорируют команды от их систем управления, будь они электрическими или механическими – даже спусковые крючки винтовок отказываются двигаться под давлением пальца стрелка. Псайкер получает одно **дополнительное полудействие** в Ход, которое он может использовать, чтобы в свой Ход **управлять подчиненной машиной** (он также может использовать свои собственные действия, чтобы управлять этой машиной). Он может заставить машину сделать все, что может оператор, используя методы ввода машины, т.е. подчинив болтер он может переключить режим стрельбы, стрелять и выкинуть магазин, но не наводить оружие на цель, но подчинив лазпушку на спонсоне танка «Хищник», он вполне может и наводить ее на цель. При управлении псайкер использует **собственные WS** и **BS**, но все остальные Характеристики подчиненной техники. Если подчиненная техника имеет собственные сенсоры, псайкер может использовать их как дополнительные органы чувств. Если псайкер подчиняет комплект **силовой брони**, в начале Хода жертвы броня и ее носитель проходят встречные тесты S и победитель получает контроль над действиями персонажа, но получает штраф **<5–Успехи на встречном тесте>×5** (до минимума в 0) на все действия; пустой доспех, или доспех с трупом внутри подчиняются без всякого теста. Доспех считается имеющим **S**, и **A**, равным его бонусу к S, и **Размер+10 Ран**.

Uprising of Metal /Восстание Металла

600 xp | Требования: PR 6+, I 50+, Subdue Machine
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: Logic–60 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Длительное (2×PR Раундов), Изменение

Эффект: Воля псайкера пропитывает дух машины, возвышая его до истинного самосознания и наполняя его гневом к тем, кто управлял им. Эта сила действует только на способные к передвижению машины. Машина перестает принимать любые команды ее пилотов или программирования и вместо этого пилотируется новым духом, все важные для пилотированя Характеристики которого генерируются как **3d10+20+3×PR**.

Эта сила **не действует** на машины, что **уже обладают** своим (пусть и ограниченным) **сознанием**, вроде Рыцарей или Титанов.

Восставшая Машина немедленно бросает на Инициативу, но начинает действовать с начала следующего Раунда. Она враждебна всем персонажам, но приоретизирует атаку своих **бывших пилотов и их союзников**.

Machine Heal /Машинное Исцеление

300 xp | Требования: PR 3+, Eureka
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: Logic–10 **Дальность:** Касание
Тип: Касание

Эффект: Техномант протягивается к поврежденному духу машины и залечивает его раны, что немедленно отражается на его физической форме: трещины чудесным образом затягиваются, разорванные провода срастаются, затупленные лезвия обретают остроту, а заклиненные и перегревшиеся стволы самостоятельно очищаются и охлаждаются. Эффект этой психосилы аналогичен эффекту теста на **Tech-Use** или **Trade** для ремонта оружия, брони или снаряжения, занимающего **не более одной смены** работы, но занимает намного меньше времени – обычно это восстанавливает **1 Рану** или **1 Структуры** за Успех.

Boon of the Machine /Дар Машины

300 xp | Требования: PR 4+, Machine Heal
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Logic–10 **Дальность:** Касание / PR×25м *(П)*
Тип: Изменение

Эффект: Псайкер протягивается к духу машины и наполняет его силой истинного шедевра кузнечного мастерства. Эта психосила воздействует на одно не-примтивное оружие, комплект брони, или снаряжение. Цель повышает свое Качество до **Best.Q** и все тесты на ее использование, кроме атак, получают бонус **+2×PR**.

Warp-Metal /Варп-Металл

350 xp | Требования: PR 5+, Machine Heal
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: Logic+0 **Дальность:** Касание / PR×25м *(П)*
Тип: Изменение

Эффект: Псайкер призывает темный металл из глубин Варпа и формирует его по своей воле. При манифестации этой психосилы, за каждый Успех псайкер может:

- создать кирасу, шлем, оба наруча или оба наголенника панцирной или латной брони (AP6) уже надетыми на цель;
- увеличить AP кирасы, шлема, обоих наручей или обоих наголенников любой жесткой брони на 2;
- добавить модификации **Spikes**, **Reflective** или **Ablative** на комплект жесткой брони;
- создать любое примитивное рукопашное оружие или щит с модификациями **Hardened** и **Mono**;
- дать рукопашному оружию или щиту свойство **Reinforced**.

Когда психосила развеивается, созданные предметы и модификации рассыпаются ржавой пылью.

Mechromancy /Мехромантия

650 xp | Требования: PR 7+, W 50+, Warp-Metal
Действие: Полудействие **Поддержание:** Полное действие
Психотест: Logic–30 **Дальность:** PR×5м / PR×100м *(П)*
Тип: Изменение

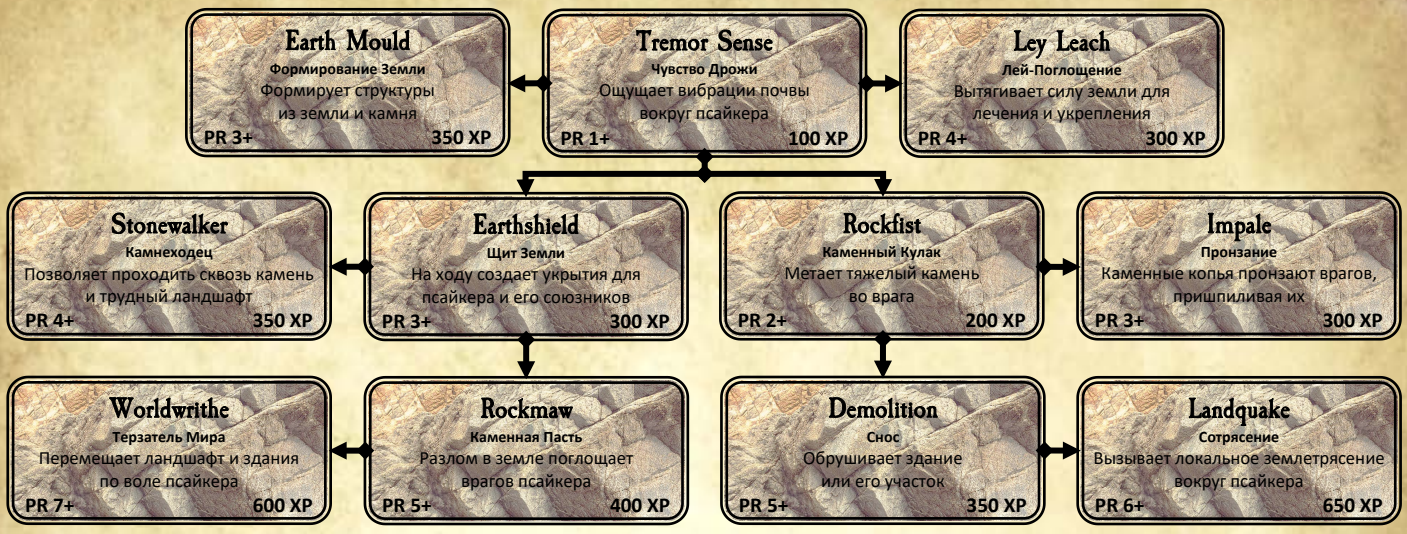
Эффект: Дух техноманта частично покидает его тело и вселяется в машину, которая становится проводником его воли. Эта психосила воздействует на одну пустую машину или поврежденный остов машины **Размером** не более **4**. При манифестации машина немедленно восстанавливает все повреждения, которые затягиваются темным **Варп-металлом**, и восстанавливает полный заряд батарей, топлива и боеприпасов. Пока эта психосила поддерживается, псайкер считается **Оглушенным** и не может контролировать свое тело – вместо этого он **контролирует захваченную им машину**, используя собственные Характеристики как ее пилот, при этом он считается имеющим нужные Навыки и Таланты для ее пилотирования.

Каждый раз, когда одержимая машина получает критические повреждения, тело псайкера также получает **1d5 непоглощаемого R урона** в виде стигматов. Психосилы, которые псайкер манифестирует при поддержании Мехромантии, исходят из машины, а не из самого псайкера, равно как и Феномены с Прорывами, которые он вызывает.

Когда эта психосила развеивается, машина теряет все починенные повреждения, заряд, топливо и боезапас и возвращается до состояния, в котором она была до вселения, если ее текущее уже не хуже.

Если машина уничтожается во время поддержания психосилы, она взрывается вспышкой психического пламени, замещаясь шаблоном **1d10+2×PR E Dmg**, **Pen PR**, **Tearing**, **Blast (<размер+5>)**, не оставляя за собой остова, а псайкер при этом получает еще **1d5 непоглощаемого R урона** в виде стигматов.

ГЕОМАНТИЯ



Мастер Земли:

Эта редкая дисциплина позволяет псайкеру повелевать камнем и землей. Псайкеры с фокусом дисциплины Геомантии крайне редки и рождаются только в популяциях, что живут под землей или в геологически активной местности.

Заземление:

Геоманты нуждаются в контакте со своей стихией для управления ею. Психосилы с этим типом нуждаются в том, чтобы псайкер касался земли, камня, или похожей поверхности (рокрит, армопласт, стекло) или стоял на них во время манифестации, а если они поддерживаются, их эффект временно прекращается, пока псайкер не касается земли.

Earth Mould /Формирование Земли

350 хр | Требования: PR 3+, Tremor Sense
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура, Заземление

Эффект: Силой воли псайкер заставляет камень разрастаться или смещаться, принимая новые формы. Эту психосилу можно манифестировать или поддерживать только если в пределах ее дальности есть земля, камень или кристаллы и подобные им вещества, вроде песка, рокрита или стекла соотвественно. Каждый Ход за свободное действие псайкер может совершить одно из следующих действий:

- Заставить существующую землю, камень или кристалл распространиться или отступить, заполнив или освободив куб с ребром на **PR×1м** за каждый нечетный пункт **PR**, частично или полностью, с возможностью изменять камень или кристалл в любые формы по желанию псайкера
- Изменить форму существующей земли, камня или кристалла объемом не более **PR×2м^3**, создавая стены, фигуры, гладкие скользкие поверхности или шипы.
- Превратить участок объемом до **PR×2м^3** земли в камень или обратно или камня в кристалл или обратно.
  Земляной блок в **1м^3** имеет **АР 8** как укрытие.
  Каменный блок в **1м^3** имеет **АР 16** как укрытие.
  Кристаллический блок в **1м^3** имеет **АР 24** как укрытие.

Если в заключаемом в камне пространстве есть персонажи, они получают **стрелковое попадание**, не наносящее урона, со свойством **Snare (3)**, т.к. камень медленно обвивается вокруг них, пытаясь заключить в каменную темницу. Тесты на **Избегание** от этого попадания **автоматически успешны**, если у цели, конечно, есть необходимые Реакции. Цель, которая провалила тест на Snare от этого попадания, дальнейшие тесты против **Snare** могут проводит **только через S**, но не А Если пока цель заключена в камень, псайкер обращает его в кристалл, ее дельнейшие тесты против опутывания считают ее опутанной **Snare (6)**.

Tremor Sense /Чувство Дрожи

100 хр | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+30 **Дальность:** PR×25м (Аура)
Тип: Аура, Заземление

Эффект: Псайкер использует свою связь с камнем, чтобы использовать его как шестое чувство. Псайкер ощущает все в пределах ауры, что **касается земли**, камня или подобных твердых поверхностей, но не металла, дерева или пластика, и **издает звуки** или вибрацию, будь это шаги или сердцебиение. Он способен ощущать размер и вес этих предметов и персонажей, а также их общую форму. Он также способен ощущать таким образом объекты, издающие особо громкие звуки и вибрацию с намного большей дистанции по усмотрению ГМа: например, работающий мотор танка ощущается в ауре PR×50м, а выстрелы артиллерийского орудия «Сотрясатель» – с PR×1км. При манифестации с **PR 5+** поддержание этой психосилы не **уменьшает тPR псайкера**.

Ley-Leach /Лей-Поглощение

300 хр | Требования: PR 4+, Tremor Sense
Действие: Полное действие **Поддержание:**
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×5м
Тип: Длительное (10 минут), Заземление, Изменение (½PR(окр.▲))

Эффект: Воля псайкера проникает в лей-линии земли и силой вырывает ее силу, восстанавливая и укрепляя ею союзников. Все цели этой силы должны касаться земли или камня при ее манифестации. При манифестации все цели **восстанавливают PR Ран**, снимают **½PR(окр.▲) Усталости**, и на время действия получают **иммунитет** к **ядам**, **болезням**, **экстремальному холоду**, **жару** и **вакууму**. Манифестация создает сферу радиусом 5км с истощенными лей-линиями, в которой эта сила больше не может применяться до следующего рассвета на этой планете. Эту психосилу можно применять только на планете и даже на самых крупных космических станциях она не производит никакого эффекта.

Earthshield /Щит Земли

300 xp | Требования: PR 3+, Tremor Sense, Awareness+10
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура, Заземление

Эффект: Контроль псайкера над стихией земли позволяет ему прикрывать своих союзников мгновенно вырастающими из земли и камня укрытиями, что сразу же втягиваются обратно в поверхности, из которых они выросли. До **½PR(окр.▲) раз** в Раунд, когда противник, которого псайкер может видеть или ощущать психическими чувствами, попадает атакой по псайкеру или его союзнику в пределах ауры, которого псайкер может видеть, или ощущать психическими чувствами, он может вырастить на пути атаки (даже рукопашной) полное **Укрытие** с **АР 2×PR**, которое разрушается сразу после того, как отразило атаку (считая множественные атаки от одного персонажа по одной цели как одну атаку). Он может вырастить это укрытие где угодно на пути атаки в пределах ауры, если в пределах 3м от этого места есть земля, камень или кристаллы, из которых это укрытие вырастает. Он не может выращивать эти укрытия против Незримых атак, которые он не засек.

Stonewalker /Камнеходец

350 xp | Требования: PR 4+, Earthshield
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Заземление

Эффект: Земля и камень расступаются перед псайкером как воздух, позволяя ему свободно плыть сквозь сплошную скалу. Псайкер получает Трейт **Burrower (PR)**, использование которого не занимает его руки, и **игнорирует Трудный Ландшафт** от обломков камня, неровной земли или землетрясений. Он может двигаться со скоростью Трейта **Burrower** даже частично погружаясь в землю, например, погрузив ноги по щиколотку.

Rockmaw /Каменная Пасть

400 xp | Требования: PR 5+, Earthshield
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Заземление, Непрямое, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Трещина в земле расходится от касания псайкера, разверзаясь зубастой пастью, что проглатывает всех, кто в нее упал, смыкаясь сразу за ними и погребая своих жертв в толще земли. Эта психосила наносит попадания по всем персонажам на линии шириной 1 м от псайкера до максимальной дальности, но действует только на **Заземленных** персонажей, а персонажи, что умеют **летать** или **парить**, автоматически проходят тесты на **Избегание** от нее.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	2d10+PR R	PR	Primitive, Snare (½PR(окр.▲))

Цель, которая провалила тест на Snare от этого попадания, **проваливается под землю**, что укрывает ее от атак, но дальнейшие ее тесты против **Snare** могут проводиться **только через S**, но не A. Если слой камня, на котором она стояла, слишком тонок, чтобы уместить цель полностью, (например, пол многоэтажного здания), она не опутывается, а просто проваливается этажом ниже. Если слой камня слишком тонок, но под ним нет пустот, или путь вниз преграждает металл (в т.ч. арматура в феррокрите) или органика, цель утопает в полу настолько глубоко, насколько может, и ГМ по своему усмотрению уменьшает рейтинг свойства Snare, которым она опутана, а также может позволить ей совершать некоторые действия, невзирая на связывание, если пол не поглотил ее руки.

Worldwrithe /Терзатель Мира

600 xp | Требования: PR 7+, Rock Maw
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–40 **Дальность:** PR×20м (Аура)
Тип: Аура, Заземление

Эффект: Сотрясая сами кости земли, псайкер смещает огромные массы почвы, перемещая здания и формируя ландшафт по своей воле. Каждый Ход за свободное действие псайкер может переместить участок земли или камня в **сфере** радиусом до **PR×5м** вместе со всем, что на нем стоит, на до **PR×10м** в любом направлении, но не отрывая ее от основной массы земли или покидая Ауру, а также поворачивать эти участки до 90° в любом направлении. Персонажи, что находятся не более **дистанции Полудвижения** к границе смещаемой области, могут потратить **Реакцию**, чтобы совершить Полудвижение и **спрыгнуть с нее** до того, как она сдвинет их с собой. До начала его следующего Хода эта местность считается **Трудным Ландшафтом –20** (Землетрясение).

Rockfist /Каменный Кулак

200 xp | Требования: PR 2+, Tremor Sense
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Заземление, Непрямое, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Псайкер вырывает ком земли или здоровенный булыжник и сжимает его в твердый каменный снаряд, который он запускает во врага.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+2×PR I(Cr)	0	Concussive (½PR(окр.▲))

Impale /Пронзание

300 xp | Требования: PR 3+, Rockfist
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Заземление, Психический Обстрел, Стрельба

Эффект: Длинные шипы камня вырываются из земли, пронзая и прижимая врагов псайкера. Эта атака исходит не из самого псайкера, а из земли, камня или кристалла в пределах **PR×1м** от цели, потенциально атакуя ее со спины, снизу или сверху. Если эта сила наносит множественные попадания, псайкер может выращивать шипы из разных направлений, но все еще должен следовать правилам распределения целей как от короткой очереди.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+2×PR R	PR	Piercing, Primitive

Цель, получившая попадание от этой силы, должна пройти тест на **S–3×PR+5×Размер** или **Athletics–3×PR+5×Размер**, или каменное копье сдвигает ее на остаток своей дальности (PR×1м – расстояние от источника до цели) в направлении атаки. Если это движение сдвинуло цель к стене, потолку, полу или другой надежной опоре, каменный шип пришпиливает ее к этой поверхности – цель не может совершать Движения и в конце каждого своего Хода может пройти тест на **S–3×PR+5×Размер** или **Athletics–3×PR+5×Размер**, чтобы освободиться

Demolition /Снос

350 xp | Требования: PR 5+, Rockfist
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×30м
Тип: Атака, Заземление, Незримое, Психический Взрыв (5×PR), Стрельба

Эффект: Псайкер истончает силу камня, обрушивая могучие крепости и бункеры под их собственным весом. Эта психосила действует только на объекты, созданные из земли, камня, кристалла, и подобных материалов.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×30м	2×PRd10+10 I(Cr)	0	Blast (5×PR)

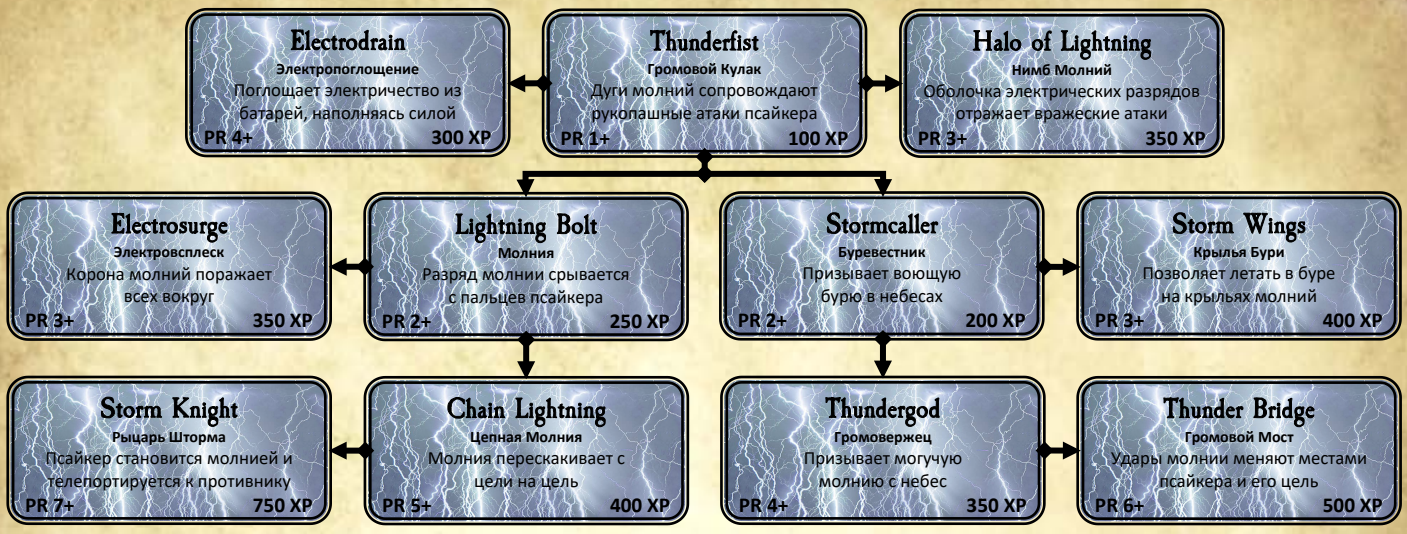
Landquake /Сотрясение

650 xp | Требования: PR 6+, Demolition
Действие: Полное действие **Поддержание:** Полудействие
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×10м (Аура)
Тип: Аура, Заземление

Эффект: Ярость геоманта расходится от него волнами, пропитывая каждую крупицу земли и кристалл камня, повергая землю в безумную пляску разрушительного землетрясения. Псайкер может **исключить** из ауры **до PR персонажей**, включая себя, а также полностью **подавлять** ее эффекты в выбранных им **секторах** от центра. Все земляные, каменные или кристаллические поверхности в пределах Ауры считаются **Трудным Ландшафтом –40** (Землетрясение) и требуют тестов на трудный ландшафт при любом Движении, а не только Беге и Натиске.

Все Заземленные персонажи в пределах Ауры получают **штраф –20** на все **Физические действия** из-за того, что земля ходит волнами и идет трещинами у них под ногами. В начале Хода псайкера все объекты, созданные из земли, камня, кристалла, и подобных материалов в пределах ауры, получают **2×PRd10 I(Cr) Dmg**, **Pen 0**, а все **Лежащие** персонажи в пределах Ауры получают попадание с **2d10+2×PR I(Cr) Dmg**, **Pen 0**, **Concussive (0)**, от которого **нельзя Избегать**.

ФУЛЬМИНАЦИЯ



Мастер Молний:

Эта редкая дисциплина позволяет псайкеру повелевать молниями и электричеством. Псайкеры с фокусом дисциплины Фульминации крайне редки и рождаются только на широких равнинах миров, лишенных горных гряд, где гуляют невероятно разрушительные шторма.

Дуга:

Молнии Фульминации часто перекидываются на другие цели. Урон этих психосил имеет свойство **Arc /Дуга**: попадания с этим свойством наносят **Критический Урон** на **8-10**, а не 10, и когда они наносят Критический Урон, псайкер может выбрать **нанести другой цели** на расстоянии не более **4м** стрелковое попадание с **2d10 E(El) Dmg**, **Pen 0**, от которого можно Избегать как от обычной стрельбы.

Electrodrain /Электропоглощение

300 хр | Требования: PR 4+, Thunderfist
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Атака, Незримое, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Протягивая руку к батареям электричества, псайкер разряжает их в воздух и втягивает это электричество в себя в снопе молний, тянущихся к его рукам, глазам и рту. Этот психический взрыв не наносит урона. Все батареи и сверхконденсаторы в области взрыва разряжаются, психосилы Биоэлектричества развеиваются, а поля Haywire досрочно прекращаются. Если психосила вызвала хотя бы один из эффектов выше, псайкер восстанавливает **1 Усталости** и на **PR Раундов** игнорирует **штрафы к тPR от поддержания психосил Фульминации**. Электрические устройства, что работают от генераторов, вроде силовой брони с системой Sustainable Power Source, или БТР «Носорог», дают псайкеру заряд, но не разряжаются от воздействия этой психосилы.

Thunderfist /Громовой Кулак

100 хр | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Мантия молний окутывает псайкера, изливаясь из глаз и рта и обвивая его руки и оружие. Когда он наносит любое **рукопашное попадание** (*после* Избегания), цель также получает еще одно попадание, наносящее **1d10+PR E(El) Dmg**, **Pen (½PR(окр.▲))**, **Arc**. От этого попадания нельзя Избегать и оно Поглощается отдельно от урона рукопашной атаки. Псайкер также наносит это попадание по противникам, что наносят по нему попадания безоружными атаками или атаками естественным оружием. Если его держат в Захвате или он держит другого персонажа в Захвате, он также наносит такое попадание по персонажу в Захвате с ним в конце своего Хода. Пока он поддерживает эту психосилу, псайкер **иммунен к E(El) Урону**.

Halo of Lightning /Нимб Молний

350 хр | Требования: PR 3+, Thunderfist
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Мерцающий щит из электрических искр окружает псайкера, отражая атаки. Он получает не перегружающийся колдовской щит-купол **1-<20+5×PR>**. Если этот щит срабатывает, выбрасывая дубль, он выпускает молнию обратно в атакующего (на расстояние до **PR×10м**), наносящую попадание с **1d10+PR E(El) Dmg**, **Pen (½PR(окр.▲))**, **Arc**, от которого можно Избегать как от обычной стрельбы. Псайкер может бросать на этот щит даже против атак, что не пробивают его Поглощение. Пока он поддерживает эту психосилу, псайкер **иммунен к E(El) Урону**.

Lightning Bolt /Молния

250 xp | Требования: PR 2+, Thunderfist
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Разряд электричества собирается на руке псайкера, потрескивая дугами, и срывается с его пальцев ослепительной молнией.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+3+2×PR E(El)	PR	Arc, Blinding (0), Shocking

На **4+ Успеха** псайкер может выбрать добавить попаданиям свойство **Haywire (3)**, но вместо броска d10 по таблице Haywire он автоматически вызывает результат **<Успехи–2>**.

Electrosurge /Электровсплеск

350 xp | Требования: PR 3+, Lightning Bolt
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Атака, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Корона молний расходится от псайкера, изжаривая его врагов в буре электричества. Взрыв центрируется на самом псайкере, но не наносит попадания по нему.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+3+PR E(El)	PR	Arc, Blinding (0), Shocking

Если псайкер связан рукопашной, сразу после успешной манифестации этой силы он может совершить **рукопашную** атаку с базой **Стандартная Атака** за свободное действие.

Chain Lightning /Цепная Молния

400 xp | Требования: PR 5+, Lightning Bolt
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Психический Шторм, Стрельба

Эффект: Пляшущая молния срывается в рук псайкера, перескакивая с цели на цель, выжигая целые отряды.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+2×PR E(El)	PR	Arc, Blinding (0), Shocking

Эта психосила наносит только **одно попадание** по **основной цели**, а следующее – по цели не более **PR×2м** от нее (по выбору псайкера), после чего перекидывается на еще одну цель в PR×2м от предыдущей цели и т.д. Она не может попадать по одному персонажу больше одного раза. С каждым перекидыванием **эPR** молнии **уменьшается на 1**. Она прекращает перекидывание, если исчерпывает попадания, ее эPR опускается до 0, или у нее заканчиваются подходящие цели.

Storm Knight /Рыцарь Шторма

750 xp | Требования: PR 7+, Chain Lightning
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–30 **Дальность:** PR×15м
Тип: Атака, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Псайкер превращается в разряд живой молнии и проносится сквозь ряды врагов, испепеляя все на своем пути яростью электричества.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×15м	3d10+2×PR E(El)	PR	Arc, Blinding (0), Shocking

Если психосила нанесла цели **более 15 урона** после Поглощения (считается, что молния пробила ее насквозь), или цель избежала атаки, молния поражает **следующую цель на линии огня**, до тех пор, пока достаточно прочная цель или укрытие не остановят ее, или она не достигнет макс. дальности. Пробив врага, псайкер может пройти тест на **W–10**, чтобы искривить путь молнии, **поворачивая** на до **45°** в любом направлении.

Когда молния останавливается целю, достигает макс. дальности, или в любой момент до этого, псайкер **телепортируется** в текущее местонахождение молнии и эффект психосилы досрочно прекращается. Он может таким образом телепортироваться прямо за спину противнику, которого он пробил насквозь. Если псайкер телепортировался в контакте с противником, он может немедленно совершить **рукопашную атаку** с базой **Натиск** за свободное действие. Псайкер верхом на байке или ездовом звере может выбрать телепортироваться с ним или самому.

Stormcaller /Буревестник

200 xp | Требования: PR 2+, Thunderfist
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×5/20/50м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Вихрящийся шторм закручивается в небесах над псайкером, закрывая небосвод темными тучами, между которыми скачут молнии. Эту психосилу можно использовать только на открытой местности в атмосфере планеты. Ее Аура действует одновременно в трех дальностях: первая для поверхности земли и **приземной высоты**, вторая – для **низкой высоты**, и третья – для **высокой высоты**. Все персонажи в Ауре, кроме самого псайкера и **до PR** исключенных им, получают штраф **–5×PR** на все тесты **Operate (Aeronautica)**. В начале его Хода все персонажи на **высокой высоте** в пределах Ауры, кроме самого псайкера и исключенных им ранее, должны пройти тест на **Operate (Aeronautica)+0**, или получить стрелковое попадание с **3d10+PR E(El) Dmg**, **Pen PR**, **Arc**, **Blinding (0)**, **Shocking**, от которого можно Избегать как от обычной стрельбы.

Storm Wings /Крылья Бури

400 xp | Требования: PR 3+, Stormcaller
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание

Эффект: Вихри ветра окутывают псайкера и крылья, сотканные из молний, вырастают из его спины, позволяя ему летать на порывах шторма. Псайкер может манифестировать эту силу, только находясь в шторме, как естественном, так и вызванном психосилой Буревестник. Он получает Трейт **Flyer(PR)** и **иммунен к E(El) Урону**. В начале каждого Хода он может притянуть в себя молнию с грозовых туч над ним, либо улучшая Трейт до **Flyer (PR×2)**, либо получив в руки (если они свободны) **два оружия**, считающиеся как **пистолеты** со следующим профилем:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	S/-/-	1d10+2+PR E(El)	PR	Arc

Это оружие использует **W вместо BS** для тестов стрельбы, не тратит боеприпасы и не заклинивает.

Thundergod /Громовержец

350 xp | Требования: PR 4+, Stormcaller
Действие: Полное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×15м
Тип: Атака, Непрямое, Психический Снаряд/Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Псайкер воздевает руки и обрушивает гнев небес на своих врагов, поражая их могучей молнией с неба, испепеляющей все, во что она попала, и раскидывающей всех вокруг разрушительным раскатом грома. Псайкер может манифестировать эту силу, только находясь в шторме, как естественном, так и вызванном психосилой Буревестник. Это одновременно психический снаряд и взрыв, нанося **первый профиль основной цели**, а **второй** – **всем остальным**, хотя если основная цель Уклонилась от попадания молнии, но у нее недостаточно SPD, чтобы выпрыгнуть из радиуса взрыва, она получает попадание взрывом. Основная цель получает попадание сверху.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×15м	2d10+2×PR E(El)	PR	Arc, Blinding (0), Shocking
PR×15м	2d10+PR X	0	Blast (PR), Shocking

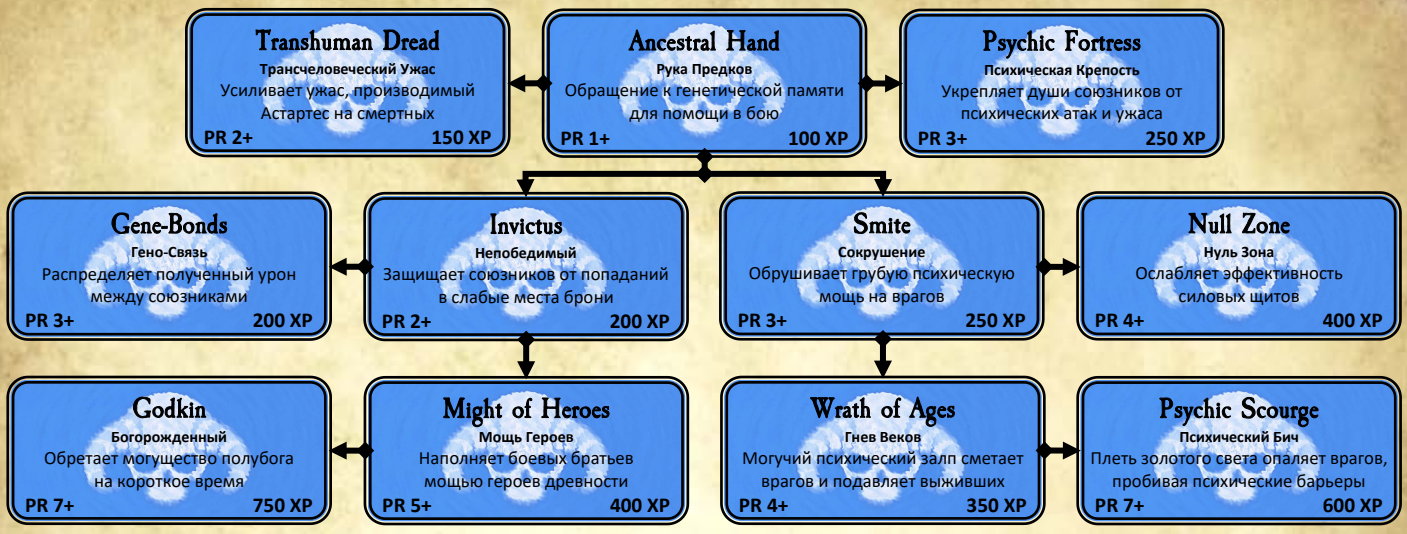
Основная цель получает штраф **–5×PR** на свой тест Т против Shocking. Все персонажи, получившие попадание от этой силы (как молнии, так и взрыва) должны пройти тест на **P+0**, или **Оглохнуть** на **1 Раунд** за каждый **нечетный Провал** (1, 3, 5, 7 и т.д).

Thunder Bridge /Громовой Мост

500 xp | Требования: PR 6+, Thundergod
Действие: Свободное действие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–20 **Дальность:** PR×15м
Тип: Изменение

Эффект: Мощь небесной молнии похищает врага и меняет его местами с псайкером. Эту психосилу можно использовать сразу после попадания силы Громовержец в основную цель, если **Размер** этой цели не превышает Размер псайкера **более чем на 1**. При успешной манифестации вторая молния влетает сверху в самого псайкера, **телепортируя** псайкера на **позицию цели**, а цель (или ее труп, если она не пережила удар молнии) – на бывшую позицию псайкера. Если псайкер телепортировался в контакте с противником, он может немедленно совершить **рукопашную атаку** с базой **Натиск** за свободное действие.

ЛИБРАРИУМ



Пробужденный Наследием:

Иногда при имплантации Геносемени аспиранту в нем пробуждается психический дар, черпающий силу из генетического наследия Примарха и всех предшественников, что несли это геносемя до него. Псайкеры с фокусом дисциплины Либрариум крайне редки и появляются только из изначально не одаренных психически аспирантов, что обрели психический дар при трансформации в Астартес.

Псайкер не может использовать психосилы этой школы, если он не является космодесантником, теряя к ним доступ, если он Возвышается в Демон-Принца, если только он не вселяется в тело другого Астартес.

Генное Наследие:

Психосилы Либрариума черпают силу из генетической связи псайкера с его предшественниками и используют подобную связь других Астартес как якорь. Силы с этим типом действуют только на Космодесантников.

Transhuman Dread /Трансчеловеческий Ужас

150 xp | Требования: PR 2+, Ancestral Hand
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×5м / PR×15м *(П)*
Тип: Генное Наследие, Изменение (2×PR)

Эффект: Мощь псайкера многократно усиливает ужас, источаемый его соратниками. Не-космодесантники должны бросать тесты против **Страха**, **Запугивания** и **Подавления**, вызванные целями психосилы, два раза, отбрасывая лучший результат.

Ancestral Hand /Рука Предков

100 xp | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+10 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Генное Наследие

Эффект: Обращаясь к памяти и опыту своих предшественников, чье геносемя возвысило его над смертными, псайкер обретает частицу их мастерства. Он получает бонус **+3×PR** на все тесты **Атак** и **Избеганий** и **+2×PR** на все остальные тесты. Эти бонусы не применяются к тестам Т, психотестам, социальным взаимодействиям, кроме Командования, и тестам на Навыки групп **Lore** и **Trade**.

Psychic Fortress /Психическая Крепость

250 xp | Требования: PR 3+, Ancestral Hand
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×5м / PR×15м *(П)*
Тип: Генное Наследие, Изменение (2×PR)

Эффект: Мощь псайкера укрепляет разумы и души его соратников, наполняя их уверенностью поколений их предшественников. Они могут бросать тесты против **Страха**, **Запугивания**, **Подавления** и **психосил**, а также тесты на **Шок** два раза, отбрасывая худший результат. Псайкер может использовать **Пси-Капюшон** для противодействия силам, основной целью которых является цель этой психосилы, **не тратя** на это **Реакций**. Если у псайкера нет психического капюшона, он может защищать цели этой психосилы, как если бы он у него был, тратя Реакции как обычно.

Invictus /Непобедимый

200 xp | Требования: PR 2+, Ancestral Hand
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×5м / PR×15м *(П)*
Тип: Генное Наследие, Изменение (2×PR)

Эффект: Воля псайкера пропитывает доспехи его соратников, направляя судьбу в выполнении их предназначения. Раз в Раунд каждая цель этой психосилы, получившая попадание, может **поменять часть тела, в которую ей попали**, но конечная часть тела должна быть защищена силовой броней. При манифестации с **PR 5+**, поддержание этой психосилы не **уменьшает тPR псайкера**.

Gene-Bonds /Гено-Связь

200 xp | Требования: PR 3+, Invictus
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×5м / PR×15м *(П)*
Тип: Генное Наследие, Изменение (2×PR)

Эффект: Псайкер способен использовать узы генетической связи между братьями для разделения бремени боли между ними. Когда один из целей этой психосилы получает непоглощенный урон, он может **уменьшить его вдвое (окр.▼)**, распределив вторую половину поровну, как **непоглощаемый R урон между другими целями** этой психосилы, что носят **Геносемя того же Примарха**, что и он. Псайкер решает как распределять урон, что не может быть распределен поровну – например, при разделении 7 урона на 3-х он решает, кто из троих получит 3 урона, в то время как другие два получат 2. Эта психосила не имеет никакого эффекта на цель, если никто из других ее целей не разделяет его генетическое наследие.

Might of Heroes /Мощь Героев

400 xp | Требования: PR 5+, Invictus
Действие: Полное действие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×5м / PR×15м *(П)*
Тип: Генное Наследие, Изменение (PR)

Эффект: Мощь древних героев изливается из псайкера, впитываясь в его боевых братьев, придавая им силу и стойкость за пределами даже внушительных способностей Астартес. Все цели этой психосилы увеличивают рейтинг своих Трейтов **Unnatural S** и **Unnatural T** на **½PR(окр.▲)**. Эту психосилу можно поддерживать только **PR Раундов** и после того, как она развеется, каждая из ее целей не может быть повторно Изменена этой силой в течении следующих 24 часов.

Godkin /Богорожденный

750 xp | Требования: PR 7+, Invictus
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–30 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Генное Наследие

Эффект: Протягиваясь к своей генетической памяти до самого ее основания, псайкер вливает в себя частичку силы Примарха, от которого он ведет свой род. Он получает Трейты **Unnatural S (+4)**, **Unnatural T (+4)** , **Unnatural A (+4)** и **Regeneration (10)**, **+3×PR аблативных Ран**, **+30** на все **тесты WS и BS**, а также **+60** на социальные взаимодействия с другими Астартес. Эту психосилу можно поддерживать только **PR Раундов** и после того, как она развеется, псайкер получает **T.b+1 Усталости**, валясь без сознания, даже если он под действием эффектов, что обычно позволяют игнорировать Усталость. Он может *пытаться* манифестировать эту психосилу только раз в 24 часа.

Smite /Сокрушение

250 xp | Требования: PR 3+, Ancestral Hand
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W+10 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Псайкер формирует ярость своих предшественников в психическом сгустке, сотканном из призрачных отражений сотен болтов и зубьев пиломеча, отправляя его в своих врагов.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	2d10+2×PR X	PR	Tearing

Если эта психосила используется Лоялистом против Хаосита или Хаоситом против Лоялиста, она наносит **Критический Урон** на **6-10** вместо обычного 10 на кубике урона.

Null Zone /Нуль Зона

400 xp | Требования: PR 4+, Smite
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура

Эффект: Боевая ярость поколений Астартес изливается из псайкера, искривляя саму ткань вероятности, чтобы убрать помехи с пути Ангелов Смерти, несущих свои дары. До начала его следующего Хода псайкера все **Силовые Щиты** в пределах Ауры получают штраф **–5×PR** к своему Рейтингу (до минимума в рейтинг перегрузки) от всех атак, совершенных Космодесантниками (как дружественными, так и враждебными).

Wrath of Ages /Гнев Веков

350 xp | Требования: PR 4+, Smite
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Психический Шторм, Стрельба

Эффект: Призрачные образы предшественников псайкера возникают вокруг него и атакуют его врагов, запуская настоящий шквал полу-реальных болтов, ракет, ножей и гранат.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	1d10+2×PR X	PR	Tearing

Персонажи, получившие попадание этой психосилой, или Избежавшие от нее, должны пройти тест на **Подавление–20**.

Psychic Scourge /Психический Бич

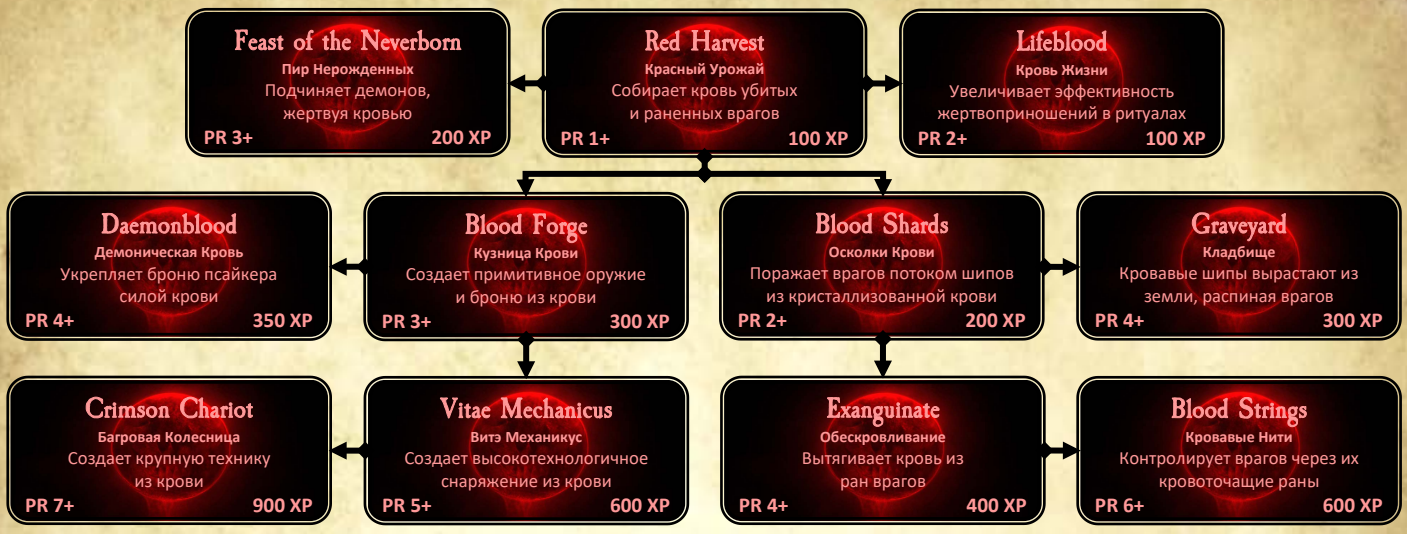
600 xp | Требования: PR 7+, Wrath of Ages
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–40 **Дальность:** PR×5м
Тип: Атака, Психический Снаряд, Стрельба

Эффект: Погружаясь на самое основание своей генетической памяти, псайкер усилием воли пробивает себе путь еще дальше, вырывая частичку воли Императора и обрушивая ее на своего врага в виде плети золотого света, играючи пробивающей любые колдовские барьеры.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×5м	2d10+2×PR R	PR	Sanctified

Если эта психосила наносит урон другому псайкеру, тот **теряет** возможность использовать **одну** из своих **психосил** по выбору манифестирующего эту силу псайкера на **PR минут**, развеивая ее, если он ее поддерживал. Атакующий псайкер должен знать о психосиле, которую он блокирует своей цели, и то, что она у нее есть, чтобы заблокировать ее.

МАГИЯ КРОВИ



Пробужденная Жертва:

Многие ритуалы Хаоса требуют жертвоприношений, проливая кровь закланных рабов или фанатичных культистов и сжигая их души ради обретения силы Богов. Но иногда что-то идет не так и одна из жертв вместо того, чтобы стать источником силы, пробуждает свой подавленный психический потенциал и сама поглощает всю силу, срывая ритуал и пробуждаясь как Маг Крови, черпающий силу из жертв других.

Крайне редкие в целом по Галактике, Маги Крови аномально часто встречаются в рядах армий Кровавого Договора и связанных с ними империй Саббат, что наводит многих на мысль, что они имеют способ пробуждать Магов Крови более надежным способом, чем просто случайная неудача при ритуале.

Псайкер не может использовать психосилы этой школы, если в его жилах не течет человеческая кровь, теряя к ним доступ, если он трансформируется в Астартес с работающим Гемастаменом, устанавливает кибернетический имплант Автосангвина, или возвышается в Демон-Принца, если только он не вселяется в тело человека.

Кровавая Жертва (X):

Многие психосилы Магии Крови черпают силу из жертвенной крови. Психосилы с этим типом при попытке манифестации (не важно, успешной или нет) тратят X единиц крови из запаса Красного Урожая, а если он исчерпывается, псайкер получает остаток как Усталость.

Feast of the Neverborn /Пир Нерожденных

200 xp | Требования: PR 3+, Red Harvest
Действие: Разное **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×5м / PR×25м *(П)*
Тип: Изменение (PR), Кровавая Жертва (W.b + Inf.b демонов)

Эффект: Жертвуя накопленной им кровью жизни, псайкер усмиряет гнев призванных демонов и покоряет их своей воле. Эта психосила может использоваться вместо теста на **Демоническое Владычество** в тех же случаях, используя те же действия, и приводя к тем же результатам, подчиняя демонов или покоряя демоническое оружие на период поддержания, но не действует на демонов, чье Inf равно или выше Inf псайкера, или которые уже подчинены другим персонажем.

Red Harvest /Красный Урожай

100 xp | Требования: PR 1+
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+20 **Дальность:** PR×5м (Аура)
Тип: Аура, Кровавая Жертва (1)

Эффект: Псайкер жертвует собственной кровью, создавая у себя над головой бурлящую красную сферу, что втягивает в себя кровь жизни других вокруг. Если персонаж в переделах ауры, имеющий кровь, получает **5+** непоглощенного **R**, **X** или **I** (но не **I(Cr)**) урона, псайкер может пройти против него тест на **W+2×PR vs T+0** и, в случае Успеха, цель получает **1 Усталости**, а псайкер получает **1 единицу крови**, в то время, как кровавые ручейки вырываются из ран жертвы, втягиваясь в сферу Красного Урожая. Если псайкер **сам нанес** этот урон, он бросает свой тест 2 раза, выбирая лучший результат. Если цель страдает от **Кровотечения** она бросает свой тест 2 раза, выбирая худший результат. Если персонаж в переделах ауры, имеющий кровь, умирает от этого урона или от **Кровотечения**, он автоматически проваливает встречный тест с 1 Провалом, а псайкер получает **T.b – Усталость** цели **единиц крови** вместо 1.

Красный Урожай манифестируется с 1 единицей крови и может накапливать до **5×PR**. Когда он содержит 8+ единиц крови, поддержание этой психосилы не **уменьшает тPR псайкера**.

Манифестация этой психосилы не вызывает гнева Кхорна.

Кроме питания психосил Кровавой Жертвы, псайкер может использовать накопленные пункты крови на следующее:

- Псайкер может **прекратить Кровотечение** на себе или любом другом персонаже в пределах ауры за 1 пункт.
- Снять с себя 1 **Усталости** за 1 потраченный пункт.
- Уменьшить **штраф к тPR** от **поддержания** психосил на 1 за 1 потраченный пункт до начала следующего Хода псайкера.
- Потратив **эPR** пунктов при манифестации, **запитать психосилу** полностью от крови без обращения к Варпу. Эта манифестация игнорирует обычные **штрафы на психотесты**, например, от Нуль Жезла или Тиранидской Тени в Варпе, и не может быть подавлена Пси-Капюшоном. Если психосила манифестируется в обычном режиме, она не вызывает Феноменов на дублях, а если в Усиленном – вызывает Феномены *только* на дублях. Если с начала манифестации Красного Урожая псайкер поглощал кровь только из целей, которых он ранил и убивал лично, эта манифестация *не вызывает гнева Кхорна*.

Lifeblood /Кровь Жизни

100 xp | Требования: PR 2+, Red Harvest
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Изменение (PR), Кровавая Жертва (1 за каждую цель)

Эффект: Источник его силы дает Магу Крови улучшенное понимание ритуального жертвоприношения и способность усиливать их эффект на ритуалы. Тонкие струйки крови вырываются из сферы Красного Урожая, формируя ритуальные узоры на теле жертв. Каждая из измененных таким образом жертв дает бонус **+5** на тест **Ритуала**, в котором она используется. Если ритуал проваливается и вызывает **Отвращение Варпа**, он получает **–5** на бросок Отвращения за каждую жертву и, если Отвращение вызывает одержимость, демоны вселяются в трупы измененных жертв вместо ритуалистов.

Blood Forge /Кузница Крови

300 хр | Требования: PR 3+, Red Harvest
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10+Редкость **Дальность:** Касание
Тип: Призыв, Кровавая Жертва (5)

Эффект: Псайкер погружает свое сознание в Варп, выуживая образы предметов, принесенных в жертву Богам и создавая их копии, используя жертвенную кровь. Кровь вырывается из сферы Красного Урожая и формируется в этот предмет, затвердевая и приобретая его свойства. Эта психосила **создает примитивное** рукопашное или метательное **оружие**, примитивную **броню**, или низкотехнологичные **инструменты** в руках псайкера или уже надетыми на него. Он может создавать их с **Модификациями**, но эти модификации не могут включать высокотехнологичные устройства (например, оружие с Шоковым Набалдашником или броня с Охладителем), хотя могут использовать высокотехнологичные материалы и обработку материалов (например, оружие с Монозаточкой или Керамитовая броня) – за каждую такую модификацию псайкер получает штраф **–10 + Редкость** (но не меньше –10) к психотесту. Пока психосила поддерживается, оружие получает **+½PR(окр.▲) Dmg**, а броня **+½PR(окр.▲) AP**. После развеивания силы созданное ею снаряжение остается, но если его повредить, оно превращается в брызги крови, вместо материалов, из которых оно кажется сделанным.

Daemonblood /Кровь Демонов

350 хр | Требования: PR 4+, Blood Forge
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 **Дальность:** Сам
Тип: Вливание, Кровавая Жертва (X)

Эффект: Используя жертвенную кровь, псайкер призывает тонкий слой укрепленной демонической плоти, покрывающий его доспехи. Псайкер может потратить от 1 до **3×PR** Единиц Крови на манифестацию этой силы, получая столько же аблативных Ран, которые используются вместо его собственных на всех участках тела, что закрыты броней, кроме сочленений и глаз. Пока у него есть эти аблативные Раны, псайкер получает Трейт **Daemonic (+½PR(окр.▲))**, но против попаданий по участкам тела, что закрыты броней, кроме сочленений и глаз.

Vitae Mechanicus /Витэ Механикус

600 хр | Требования: PR 5+, Blood Forge, Tech-Use +0
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20+Редкость **Дальность:** Сам
Тип: Призыв, Кровавая Жертва (15)

Эффект: Более продвинутые Маги Крови способны проникать глубже в Варп и создавать из крови копии оружия и брони, принесенных в жертву Темными Механикум. Эта психосила действует **аналогично Кузнице Крови,** но способна создавать **любое** снаряжение, оружие или броню (ГМ может запретить использовать некоторые более экзотические образцы, если он считает, что их никогда не приносили в жертву). Если снаряжение использует боеприпасы, топливо, или батареи, оно создается **полностью заряженным**. В отличие от снаряжения Кузницы Крови, созданное этой психосилой снаряжение не способно удерживать свою форму после развеивания силы и превращается обратно в кровь.

Crimson Chariot /Багровая Колесница

900 хр | Требования: PR 7+, Vitae Mechanicus, Tech-Use +20
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20+Редкость **Дальность:** Касание / PR×25м *(П)*
Тип: Призыв, Кровавая Жертва (10×Размер+Структура)

Эффект: Настоящие мастера Магии Крови способны создавать транспорт и машины войны, формируя огромные объемы жертвенной крови в образы техники, принесенной в жертву Темным Богам и их демонам. Эта психосила способна создавать бронетехнику **Размером** до **4**, полностью заправленную и готовую к действиям, как возле псайкера так и вокруг него, помещая самого псайкера на сиденье пилота, если он того пожелает. ГМ может запретить использовать некоторые более экзотические или священные образцы техники, если он считает, что их никогда не приносили в жертву или отдавали в одержимость демонам. Эта психосила не дает псайкеру Навыков по управлению этой техникой.

Когда эта психосила развеивается, или созданная ею техника уничтожается вражеским огнем, эта техника взрывается в эффектном облаке брызг крови, нанося попадание с **1d10+PR X Dmg** всем в радиусе **Размер×5м** – персонажи снаружи техники могут Избегать от не как от стрелковой атаки со свойством Blast, но пассажиры не могут. Все персонажи, получившие попадание от него, измазаны в крови с головы до пят и Ослеплены, пока не потратят полудействие, чтобы протереть глаза.

Blood Shards /Осколки Крови

200 хр | Требования: PR 2+, Red Harvest
Действие: Полудействие **Поддержание:** Нет
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Кровавая Жертва (X), Психический Шторм, Стрельба

Эффект: Длинные острые дротики из кристаллизованной крови формируются вокруг псайкера и разом устремляются к его врагам, притягиваясь к их кровеносным сосудам. Псайкер тратит 1 Единицу Крови на манифестацию этой силы и еще по 1 за каждый Успех после первого. Он может выбрать потратить меньше Крови, чем Успехов, но тогда количество попаданий этой психосилой уменьшится до количества потраченной Крови.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+PR R	PR	Piercing

Персонажи, получившие попадания этой силой, пробившие их броню, должны пройти тест на T+10 за каждое такое попадание, или получить Кровотечение.

Graveyard /Кладбище

300 хр | Требования: PR 4+, Blood Shards
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–10 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Кровавая Жертва (X), Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: По велению псайкера, огромный сгусток крови выстреливает из сферы Красного Урожая, растекаясь по земле и тут же собираясь в острые красные пики, пронзающие врагов снизу. Псайкер тратит **5 Единиц Крови** на манифестацию этой силы и еще по **1** за каждый **метр** радиуса **взрыва**. Эта психосила действует только на врагов, стоящих на земле или летающих на Приземной высоте, т.к. кровавые пики просто не достают до тех, кто выше.

Rng	Dmg	Pen	Свойства
PR×10м	1d10+2×PR R	PR	Blast (PR), Piercing, Snare (½PR(окр.▲))

Когда персонаж проваливает тест против Snare от этой силы, попавшая в него пика поднимает его на 1 м вверх и формируется в алый крест, опутывающий его руки и ноги, распиная цель. Когда эта сила развеивается, кровавый крест превращается в кровь, выпуская цель из опутывания.

Exanguinate /Обескровливание

400 хр | Требования: PR 4+, Blood Shards
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W–20 vs T+0 **Дальность:** PR×10м
Тип: Атака, Незримое, Психический Взрыв (PR), Стрельба

Эффект: Кровь, заключенная в сфере Красного Урожая, зовет к себе кровь из ран врагов. Эту психосилу можно использовать только поддерживая **Красный Урожай**, и только если в области взрыва есть хотя бы одна цель, страдающая от **Кровотечения**. Этот психический взрыв не наносит урона – вместо этого все противники в области взрыва, провалившие встречный тест, получают **Кровотечение**, а если они уже страдали от Кровотечения, они получают **1 Усталости** за **каждый нечетный Провал**, а псайкер получает **1 Единицу Крови** за каждую нанесенную Усталость. Если цель теряет сознание от Усталости, полученной от этой силы, она вместо этого **умирает от потери крови**.

Blood Strings /Кровавые Нити

600 хр | Требования: PR 6+, Exanguinate
Действие: Полудействие **Поддержание:** Свободное действие
Психотест: W+0 vs T+0 **Дальность:** PR×5м / PR×20м *(П)*
Тип: Атака, Изменение, Кровавая Жертва (T.b цели)

Эффект: Кровавые нити вылетают из сферы Красного Урожая, проникая в раны жертвы и подчиняя ее тело. Эту психосилу можно манифестировать только на цель, страдающую от Кровотечения. Если псайкер побеждает на встречном тесте, **действия жертвы контролируются псайкером**. Жертва под действием этой силы не может использовать Ментальные действия, но получает Трейты **Unnatural S (+PR)**, **Unnatural T (+PR)**, **Unnatural A (+PR)**, **игнорирует** эффекты **Усталости** и **Критические эффекты**, кроме смерти и потери конечностей, а также **не может умереть от Кровотечения**, т.к. она работает на износ, а чуждая кровь в ее жилах не дает ей терять лишнюю. В конце каждого своего Хода, когда она совершала любые активные физические действия жертва получает **PR урона в A** от чудовищного перенапряжения мышц.

Жертва в начале своего Хода способна совершить одно не-Физическое Ментальное действие по собственной воле, но это не тратит ее действия, под контролем псайкера.

РИТУАЛЫ

Психический талант не является единственным способом манипуляции энергиями Варпа. С помощью символизма, или веры, формализированных в ритуале, даже неодаренные способны повелевать течениями Имматериума, создавая чудесные эффекты, призывая демонов или изгоняя их, или создавая мистическую связь.

В отличие от психосил, ритуалы требуют значительного времени и подготовки и даже простейшие из них требуют хотя бы полминуты, в то время, как по настоящему сложные растягиваются на часы и даже дни, но производимые такими длительными ритуалами эффекты часто многократно превосходят по мощи, все что можно провести с помощью одного лишь психического Дара.

Анатомия Ритуала

Ритуал имеет следующие свойства:

Требования: Описывает требуемые Навыки и Таланты, нужные Главному Ритуалисту для проведения ритуала. Некоторые ритуалы имеют требование **«Запись (X)»** – это отображает редкий ритуал, который можно провести, только заполучив его описание и тексты из чужих рук, даже если у ритуалиста есть нужные Навыки. X в Записи отображает Редкость ритуала аналогична Редкости снаряжения – записи можно добывать реквизицией и торговлей, как любое другое снаряжение.

Ассистенты: Минимальное и максимальное количество ассистентов для ритуала **|** Навыки и Таланты, которыми должен обладать каждый из ассистентов, чтобы быть пригодным к ритуалу.

Ритуал: Описывает процесс ритуала, его длительность, нужные материалы и жертвы, тесты, нужные для успешного проведения ритуала, а также возможные модификаторы к этим тестам от разных факторов.

Результат: Описывает желаемый результат успешного проведения ритуала и влияние разных факторов на него.

Цена: Описывает возможные или неизбежные побочные эффекты успешного проведения ритуала.

Цена Ошибки: Описывает возможные последствия провала ритуала, будь это из-за провала теста или срыва. Обычно это вызывает Феномен или Прорыв, но некоторые ритуалы, особенно связанные с призывом демонов, манипуляцией ими, или открытием варп-рифтов, вызывают при провале Отвращение Варпа:

1d100	ОТВРАЩЕНИЕ ВАРПА
01-50	**Игнорирование:** Тишина и гладь Варпа отвечают призывам Ритуалиста. Его попытка провалилась, но не привлекла гнева обителей Эмпиреев.
51-80	**Насмешка:** Вой демонического хохота наполняет истерзанный воздух и худшие кошмары с постыдными моментами Ритуалиста устремляются в его разум. Он получает 1d5 Порчи.
81-90	**Сражен:** Сырые энергии Варпа вырываются из-под контроля Ритуалиста, поражая его тело и душу. Он получает попадание с 2d10 E Dmg, Pen 2, Warp Weapon, от которого нельзя Избегать, и которое игнорирует силовые щиты, а также 1d10 Порчи.
91-100	**Нападение:** За наглость выскочки-Ритуалиста по его душу отправлен низший демон. Низший демон по выбору ГМа манифестируется в центре ритуала в Истиной Форме, уничтожая все средства сдерживания, вроде кругов. Этот демон враждебен Ритуалисту и иммунен к Демоническому Владычеству. Если ритуал был с целью призыва демона, вместо случайного призывается тот демон, которого Ритуалист хотел призвать.
101-120	**Одержимость:** Хаос отплачивает высокомерию Ритуалиста, делая его своей марионеткой. Случайный Герольд, Демон-Принц или Высший Демон по выбору ГМа манифестируются в центре ритуала в Истиной Форме. Призванный демон нематериален и получает Трейты Incorporeal и Possession, он игнорирует средства сдерживания, вроде кругов, вокруг ритуала и атакует ритуалиста Атакой Одержимости. Он не может покидать помещение проведения ритуала, кроме как внутри хоста. Если ритуал был с целью призыва демона уровня Герольда или выше, призывается он вместо случайного.
121+	**Поглощен:** Реальность разрывается и челюсти Варпа смыкаются на незадачливом Ритуалисте, утаскивая его внутрь. Он необратимо уничтожен, его тело перестает существовать, а душа разрывается на тысячи кусочков, в которых назло ему поддерживают сознание, пока владыки демонов пытают их в течении нескольких вечностей – воистину судьба хуже смерти. Из дыры в реальности на том месте, где он был, вываливается 5d10 случайных низших демонов по выбору ГМа, иммунных к Демоническому Владычеству, игнорирующих средства сдерживания на месте ритуала и враждебных всему живому.

Псайкеры-Ритуалисты

Одаренные психической силой способны манипулировать энергиями Варпа одной лишь силой мысли и этот талант частично помогает им в манипулировании этими энергиями с помощью ритуала. Псайкер может выбрать получить бонус до **+2×PR** к тестам на Ритуал, но он при этом также будет получат такой же бонус на броски Феноменов, Прорывов и Отвращения Варпа, вызванные этим ритуалом (но не на Прорывы, вызванные Феноменами).

Символизм и Вера

Ритуалы черпают силу из мощи символов и веры ритуалистов в их значимость, но важность первого и второго неравнозначны для разных путей проведения ритуала. Ритуалы, использующие **Scholastic Lore (Occult)** и **Forbidden Lore (Daemons, Psykers, Warp)** опираются больше на правильность выбора и исполнения символических действий и проводятся через тесты **I**, **Scholastic Lore (Imperial Creed)** и **Forbidden Lore (Heresy)** опираются преимущественно на веру ритуалиста и проводятся через тесты **W**.

Срыв Ритуала

Многие ритуалы проводятся в опасных условиях и враги часто имеют возможность вмешаться в них, разрушая часть необходимого инвентаря или отвлекая и убивая участников ритуала. Опытные ритуалисты заранее готовят свои ритуалы к подобным срывам: при наличии таланта Mastery в используемом для ритуала Навыке главный Ритуалист может пройти тест на этот Навык –30, чтобы включить возможные вмешательства в ритуал – на **1+ Успех** помеха не будет срывать ритуал, а на **5+**, если враг попытается вмешаться задуманным образом, это даже даст бонус **+5×(Успехи–4)** на последующий тест ритуала.

Для **символических** ритуалов эти модификации должны быть запланированы заранее, заведомо обозначив от каких конкретно вмешательств они предназначены. Вместе с тем, Ритуалист может использовать ассистентов и бонусы от литературы и снаряжения для тестов на контрмеры к срыву.

Для ритуалов **веры** Ритуалист может включать контрмеры против срыва по ходу их появления, адаптируясь к условиям. Он может получать ситуативные бонусы исходя из окружения и символической связи между попытками срыва и основами его веры по усомтрению ГМа. Так, например, если при попытке срыва Кхорнитского ритуала имперцы порубили пилемечами часть ассистентов или жертв, кровопролитие будет резонировать с жаждой крови Владыки Черепов и тесты на контрмеры будут получать бонусы, вплоть до +60, если кому-то из ассистентов отрубили голову.

Формы Призыва

Истинная Форма

Демон в Истиной форме манифестируется из чистой энергии Варпа, формируя тело, максимально приближенное к его форме в Эмпиреях. Эта форма наиболее нестабильна и без особых ритуалов обычно неспособна существовать в реальности длительное время. По умолчанию демон в Истинной Форме дестабилизируется и изгоняется в Варп через **1d10+2×W.b –Inf.b (мин. 2)** демона Раундов после призыва. За каждый уровень истончения Завесы длительность призыва увеличивается в порядке ***Раунды*** > Минуты > Часы > Дни > Месяцы > Неограниченно.

Вселение

При наличии рядом с ним мертвого тела разумного существа при призыве, демон может вселиться в него, искажая плоть, придавая ей форму, близкую к своему образу в Варпе. Вселенный демон тратит свой первый Ход после вселения, формируя свою оболочку полным действием, и начинает с Ранами, равными максимальному запасу Ран трупа, в который он вселился, если это не выше его собственного запаса Ран. Он может восстанавливать Раны до своего максимума, свободным действием поглощая трупы других разумных существ, которых он касается, восстанавливая себе максимальный запас Ран трупа. Он может восстановить не более недостающего при Вселении запаса Ран и, когда поглощает нужное количество трупов для восстановления полного запаса теряет эту способность. Вселение частично стабилизирует демона в Материуме, но его влияние на плоть постепенно ее разрушает, вынуждая его со временем покинуть свою оболочку. По умолчанию демон в Форме Вселения дестабилизируется и изгоняется в Варп через **1d5+2×W.b–Inf.b (мин. 2)** демона Дней после призыва. За каждый уровень истончения Завесы длительность призыва увеличивается в порядке Раунды > Минуты > Часы > ***Дни*** > Месяцы > Неограниченно.

Хост

Долговременная манифестация демона в материуме требует вселения в живой смертный хост. Это требует успешной атаки Одержимостью (стр. 74) демоном против Хоста или особых ритуалов. Большинство демонов по умолчанию не владеют атаками Одержимостью, но некоторые ритуалы или особые условия, в которых они были призваны, могут временно дать им нужный для этого Трейт. Если W демона ниже W его хоста, через **1d10+2×W.b–Inf.b (мин. 1)** демона Раундов после успешной одержимости его насильно выбрасывает из Хоста в Истиной Форме, но с Трейтом Incorporeal. Его аналогично выбрасывает из Хоста, когда тот умирает, или он может покинуть его по собственной воле.

За каждый пункт своего Inf.b демонхост может в течении минуты трансформировать свой хост, дав ему одно из следующих свойств:

- Дать Хосту Трейт Hoverer (W.b демона);
- Увеличить S, T, или A хоста до аналогичных показателей демона;
- Дать Хосту один из Трейтов демона (Daemonic и From Beyond при этом считаются как один Трейт);
- Увеличить запас Ран хоста на 15, но не выше запаса Ран демона;
- Дать хосту Мутацию или Дар бога демона по выбору демона.

Истончение Завесы

Плотность завесы между Материумом и Варпом влияет на способность демонов удерживаться в реальности. Многие факторы способны уменьшать или увеличивать эту плотность:

Факторы	Истончение
Освященная земля: Имперский собор, санктум Кузницы Механикус, реликварий Ордена, храм ксено-религии и т.п.	–2
Мир-святыня	–1
Место массовой смерти в недавнем прошлом	+1
Активная война с ежедневными жертвами в тысячах на планете	+1
Место резонирует с сильными эмоциями	+1
Место резонирует с ключевой эмоцией демона	+2
Внутри варп-шторма или рядом с варп-рифтом	+2
Демонический мир (стабильный)	+2
Демонический мир (полу-инфернальный)	+3
Демонический мир (инфернальный)	+4

Многие ритуалы и некоторые психосилы также позволяют манипулировать истончением завесы. Если истончение отрицательное, демоны в этом месте должны проходить тесты на Нестабильность независимо от нанесения или получения урона и игнорируют эффекты, что позволяют им автоматически проходить тесты Нестабильности. Демоны в Истинной Форме неспособны добровольно проникать в места с отрицательным Истончением, словно упираясь в невидимую стену, и мгновенно изгоняются, если попадают в такое место против воли.

Модификаторы Призыва

Все ритуалы призыва демонов и владычества, если не указано обратного, получают модификаторы согласно следующей таблице:

Факторы	Мод
Персонаж знает Истинное Имя демона	+30
Персонаж имеет метку бога демона	+30
Персонаж знает цели демона и разделяет их	+20
Персонаж имеет покровительство (но не метку) бога демона	+20
Ритуал следует правилу симпатичности, резонируя с демоном	+10
Ритуал был запитан нужной жертвой, угодной демону	+10
Персонаж имеет артефакт, связанный с демоном	+10
Персонаж очень мало знает о призываемом демоне	–10
Персонаж имеет покровительство или метку враждебного бога	–20
Персонаж ничего не знает о призываемом демоне	–30
Персонаж недавно призывал или подчинял демонов враждебного этому демону бога	–30
Персонаж обладает полностью ложными знаниями о демоне	–40
Персонаж уже проваливал попытки вызвать или подчинить этого демона и тот его запомнил	–40

Демоническое Владычество

Призванные демоны не всегда сотрудничают со своими призывателями и часто приходится навязывать им свою волю силой, чтобы заставить их выполнять цель, ради которой их призвали. Для подчинения демона персонаж должен пройти тест на Демоническое Владычество, являющийся тестом на **W+0 vs W+0**, и получающий модификаторы как на ритуал призыва, включая модификаторы призыва и возможные бонусы от PR для псайкера-ритуалиста. Демоническое Владычество является ментальным действием и занимает полное действие. В случае Успеха ритуалиста, он подчиняет демона на W.b персонажа дней или пока тот не будет изгнан в Варп – демон будет вынужден выполнять приказы персонажа и считается его подчиненным в расчете Командования. В случае Успеха демона, он не может быть подчинен этим персонажам в течении W.b+Inf.b демона дней. Попытки подчинить демона, чей Inf равен или выше Inf персонажа, автоматически проваливаются.

Владычество, проведенное сразу же после ритуала Призыва как его часть, получает все бонусы от жертвоприношений и ассистентов ритуала.

Контроль над демоном, что уже подчинен кем-то, гораздо сложнее – демон под действием чужого Владычества получает бонус **+10×Успехи** на Демоническое Владычество на все тесты против других попыток подчинить его и бросает свой тест два раза, выбирая лучший результат.

Власть Владычества не абсолютна и если демон получает от своего владыки приказ, что противоречит самой своей природе, тест на Владычество проводится заново и демон получает бонус на свой тест от +5 до +30 по усмотрению ГМа, в зависимости от того, насколько сильно приказ противен его натуре – в случае Успеха владыки, он удерживает контроль и демон обязан выполнить приказ и все последующие приказы, что идут против его природы не сильнее этого, но в случае Успеха демона, он вырывается из-под контроля с обычными последствиями провала теста на Демоническое Владычество.

РИТУАЛЫ ПРИЗЫВА

Призыв Низшего Демона

Это простейший ритуал для призыва одного заранее выбранного низшего демона.

Требования: Forbidden Lore (Daemons) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +10 или Forbidden Lore (Warp) +10.

Ассистенты: 0-4 | Forbidden Lore (Daemons) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +0 или Forbidden Lore (Warp) +0.

Ритуал: Круг призыва рисуется на любой твердой поверхности и ритуальные строки призыва распеваются вокруг него в течении **W.b демона минут**. В процессе ритуала может быть умерщвлена жертва, дающая соответствующий бонус, и служащая как труп для Вселения демона. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –20** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –30** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –30** со следующими модификаторами:

- –20 если зверь призывается с соответствующим всадником;
- +10 за каждого ассистента, которого в конце ритуала принесли в жертву вместе с обычными жертвами.

Главный Ритуалист может поддерживать успешный ритуал незавершенным в течении до I.b часов, оттягивая его результат до нужного момента.

Результат: Низший демон или низший демонический зверь призывается в центре круга. Если ритуал включал жертвоприношение или в круг был помещен угодный демону труп, главный Ритуалист может выбрать Вселить демона в этот труп. Сразу после призыва Главный Ритуалист может провести Демоническое Владычество над призванным демоном за свободное действие.

Цена: Все участники, имеющие меньше Cor 60, получают +1d5 Порчи до максимума в 60.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +5 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Призыв Великого Зверя

Этот ритуал призывает в Реальность могучего демонического зверя, вроде Твари, Изверга, Джаггернаут или Огневика.

Требования: Forbidden Lore (Daemons) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +10 или Forbidden Lore (Warp) +10.

Ассистенты: 2-8 | Forbidden Lore (Daemons) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +0 или Forbidden Lore (Warp) +0.

Ритуал: Круг призыва рисуется на любой твердой поверхности и ритуальные строки призыва распеваются вокруг него в течении **2×W.b демона минут**. В процессе ритуала может быть умерщвлено до 5 жертв, дающих соответствующий бонус за каждую, и служащие как трупы для Вселения демона. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –30** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –40** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –40** со следующими модификаторами:

- –20 если зверь призывается с соответствующим всадником;
- +10 за каждого ассистента, которого конце ритуала принесли в жертву вместе с обычными жертвами.

Главный Ритуалист может поддерживать успешный ритуал незавершенным в течении до I.b часов, оттягивая его результат до нужного момента.

Результат: Высший демонический зверь призывается в центре круга. Если ритуал включал жертвоприношения или в круг были помещены угодные демону трупы, главный Ритуалист может выбрать Вселить демона в эти трупы, одновременно поглощая все их трупы. Сразу после призыва Главный Ритуалист может провести Демоническое Владычество над призванным демоном за свободное действие.

Цена: Все участники, имеющие меньше Cor 60, получают +1d5 Порчи до максимума в 60.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +5 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Призыв Презреннейших

Этот ритуал призывает сонм нижайших и слабейших из демонов, вроде Фурий или Фантомов на службу Ритуалисту. Этот ритуал, как правило, проводится только из отчаянья, или для использования демонов в других ритуалах, потому как столь слабые демоны практически бесполезны как в бою, так и в добыче знаний.

Требования: Forbidden Lore (Daemons) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +0 или Forbidden Lore (Warp) +0.

Ассистенты: 0-4 | Forbidden Lore (Daemons) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +0 или Forbidden Lore (Warp) +0.

Ритуал: Круг призыва рисуется на любой твердой поверхности и ритуальные строки призыва распеваются вокруг него в течении **1 минуты**. В процессе ритуала может быть умерщвлено любое количество жертв, дающих соответствующий бонус, и служащих как трупы для Вселения демонов. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) +0** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –10** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –10** со следующими модификаторами.

Главный Ритуалист может поддерживать успешный ритуал незавершенным в течении до I.b часов, оттягивая его результат до нужного момента.

Результат: До Успехи низших демон Неделимого призываются в центре круга. Если ритуал включал жертвоприношения или в круг были помещены трупы, главный Ритуалист может выбрать Вселить часть или всех демонов в трупы. Сразу после призыва Главный Ритуалист может провести Демоническое Владычество над всеми призванными демонами сразу за свободное действие, но получает штраф на тест –5 за каждого демона после первого.

Цена: Все участники, имеющие меньше Cor 60, получают +1d5 Порчи до максимума в 60.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +5 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Призыв Воинства Богов

Этот сложный и масштабный ритуал призывает целый отряд демонов.

Требования: Forbidden Lore (Daemons) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +20 или Forbidden Lore (Warp) +20.

Ассистенты: 4-16 | Forbidden Lore (Daemons) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +10 или Forbidden Lore (Warp) +10.

Ритуал: Круг призыва рисуется на любой твердой поверхности и ритуальные строки призыва распеваются вокруг него в течении **10×W.b демона минут**. В процессе ритуала может быть умерщвлено любое количество жертв, дающих соответствующий бонус и служащих как трупы для Вселения демонов. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –60** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –70** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –70** со следующими модификаторами:

- –10 если призывается высший демонический зверь или кавалерия на низших зверях;
- –20 если призывается кавалерия на высших демонических зверях;
- –30 если призывается инфернальная машина (всегда только одна);
- +10 за каждого ассистента, которого конце ритуала принесли в жертву вместе с обычными жертвами.

Главный Ритуалист может поддерживать успешный ритуал незавершенным в течении до I.b часов, оттягивая его результат до нужного момента.

Результат: В центр круга призывается один низший демон или низший демонический зверь за каждый Успех или один высший демонический зверь или демонический всадник на низшем звере за каждые полные 2 Успеха или один демонический всадник на высшем звере за каждые 3 полных Успеха или 1 демоническая колесница за каждые 5 Успехов. Весь отряд должен состоять из одного типа демонов Если ритуал включал жертвоприношения или в круг были помещены трупы, главный Ритуалист может выбрать Вселить часть или всех демонов в трупы. Сразу после призыва Главный Ритуалист может провести Демоническое Владычество над всеми призванными демонами сразу за свободное действие, но получает штраф на тест –5 за каждого демона после первого (–10 за высшего зверя или кавалерию, –25 за колесницу).

Цена: Все участники, имеющие меньше Cor 70, получают +1d5 Порчи до максимума в 70.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Призыв Глашатая Богов

Этот ритуал призывает могучего демонического герольда, повелевающего демоническими легионами.

Требования: Forbidden Lore (Daemons) +20 или Forbidden Lore (Heresy) +30 или Forbidden Lore (Warp) +30.

Ассистенты: 2-8 **|** Forbidden Lore (Daemons) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +10 или Forbidden Lore (Warp) +10.

Ритуал: Круг призыва рисуется на любой твердой поверхности и ритуальные строки призыва распеваются вокруг него в течении **2×W.b+5×Inf.b демона минут**. В процессе ритуала может быть умерщвлена жертва, дающая соответствующий бонус и служащая как труп для Вселения демона или в круг может быть помещен живой человек, служащий как Хост. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –20** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –30** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –30** со следующими модификаторами:

- +10 за каждого ассистента, которого конце ритуала принесли в жертву вместе с обычными жертвами.

Результат: Демонический герольд призывается в центре круга. Если ритуал включал жертвоприношение или в круг был помещен угодный демону труп, главный Ритуалист может выбрать Вселить демона в этот труп. Если в круг был помещен Хост, демон получает Трейт Possession, пока не покинет круг. Сразу после призыва Главный Ритуалист может провести Демоническое Владычество над призванным герольдом за свободное действие. Подчиненный Герольд может участвовать в ритуалах Призыва как ассистент, даже если не владеет нужными Навыками, если ритуал призывает подчиненных ему демонов, и при этом дает бонус +30 вместо обычного бонуса +10.

Цена: Все участники, имеющие меньше Cor 70, получают +1d5 Порчи до максимума в 70. Высвобожденная ритуалом энергия вызывает Феномен с модификатором –20 – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +5 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска). Если Отвращение призывает герольда, он может призвать с собой до 1d10+Inf.b низших демонов из числа своих подчиненных, получающих те же эффекты Отвращения.

Призыв Демонического Владыки

Этот ритуал призывает в реальность могучего Демонпринца или Высшего Демона. Столь могучий дух не поддается контролю простых смертных и колдуны, призывающие высшего демона, считают себя везучими, если тот принимает их служение.

Требования: Запись (3), Forbidden Lore (Daemons) +30 или Forbidden Lore (Heresy) +30 или Forbidden Lore (Warp) +30.

Ассистенты: 4-16 **|** Forbidden Lore (Daemons) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +20 или Forbidden Lore (Warp) +20.

Ритуал: Этот ритуал может быть проведен только в месте с Истончением Завесы +3 или выше. Круг призыва рисуется на любой твердой поверхности и ритуальные строки призыва распеваются вокруг него в течении **W.b+Inf.b демона часов**. В процессе ритуала ежечасно в круг приносят в жертву от ½Inf демона (окр.▲) разумных существ – эти жертвы не дают бонусов к ритуалу, а лишь служат необходимым топливом для него. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –60** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –70** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –70** со следующими модификаторами:

- –Inf призываемого демона;
- +10 за каждого ассистента, которого конце ритуала принесли в жертву вместе с обычными жертвами.

Результат: Демонпринц или Высший Демон призывается в центре круга. Демон может выбрать материализоваться в Истиной Форме, Вселиться в трупы жертв, или материализоваться в Истиной Форме, но получить Трейты Incorporeal и Possession, пока он не отойдет от ритуального круга дальше, чем на Inf м.

Цена: Все участники, имеющие меньше Cor 70, получают +1d5 Порчи до максимума в 70. Высвобожденная ритуалом энергия вызывает Феномен с модификатором –20 – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска). Если Отвращение призывает демона, он может призвать с собой до 3d10+3×Inf.b низших демонов из числа своих подчиненных, получающих те же эффекты Отвращения.

Создание Фамильяра

Этот ритуал подчиняет и изменяет низшего демона, создавая из него и осколка души хозяина верного демонического слугу.

Требования: Forbidden Lore (Daemons) +10 для Ритуалиста и Хозяина.

Ассистенты: 0-4 **|** Forbidden Lore (Daemons) +0.

Ритуал: Ритуалист создает и напитывает силой круг тестом **Forbidden Lore (Daemons) –20**, что занимает 8 часов. После этого он вызывает внутрь круга и подчиняет низшего демона соответствующим ритуалом или другим путем. Подчиненный демон запечатывается в круге и желающий заполучить его как фамилиара (далее Хозяин) входит в круг. Хозяин предлагает демону стать его слугой и делает встречный тест **Inf+0 vs W+0** против демона, получая модификаторы призыва на свой бросок.

Результат: Демон вступает на службу Хозяину. Частица души Хозяина отделяется от его тела, смешиваясь с духом демона и создавая новое существо, отличное от исходного Нерожденного. После этого ГМ и Игрок Хозяином создают профиль Фамилиара как демонического Миньона (игрок должен иметь свободный слот под Миньона). В дополнение к обычным свойствам Миньона, Фамилиар получает следующие свойства:

1) Фамилиар получает Трейты **Soul-Bound (Хозяин)**, **Warp Instability** и **Daemonic (½Inf.b Хозяина(окр.▲))**. Его время на смертном плане не ограничено, как у прочих демонов – Хозяин служит его якорем в ткани Материума.

2) Если Фамилиар достаточно умен для речи (I 10+), он может телепатически общаться с Хозяином, даже если он лишен речи (F 1-9).

3) Хозяин может воспринимать мир через чувства Фамилиара, пока он в пределах W м, а также использовать его как псайбера.

4) Если Фамилиар бесплотен (Incorporeal или Phase), его психосилы могут воздействовать на Хозяина независимо от его материальности.

5) Фамилиар всегда действует в Инициативу Хозяина, если тот находится не дальше W м.

6) Если Фамилиар уничтожается или изгоняется, Хозяин может призвать его обратно простым ритуалом, требующим 1 час и бросок на Inf+30. Даже если ритуал не проведен, через 1d10 дней фамилиар сам выслеживает Хозяина с той стороны Варпа и протискивается в реальность рядом с ним, используя связь между их духами как трещину в Завесе.

7) Фамилиар частично является отражением души Хозяина и меняется вместе с ней. За каждую мутацию Хозяина он получает 1 Талант или Трейт по выбору Хозяина. Если Хозяин претерпевает существенные изменения характера и личности, эти изменения могут отразиться на его фамилиаре – в таких случаях ГМ и игрок могут «пересобрать» Миньона заново. Хозяин может изменить Фамилиара просто по своей прихоти, потратив на это 1d5 Бесчестия.

Цена: Этот процесс крайне болезненный для Хозяина и наносит 3d10 урона во все Характеристики, а также перманентно уменьшает его Inf и Cor на 1d10 (один бросок для обоих). Урон в Характеристики восстанавливается раз в 8ч вместо раз в час как обычно (раз в 4ч при Медитации).

Цена Ошибки: Демон вырывается из-под контроля и нападает на наглеца, вздумавшего его изменить. Он иммунен к Демоническому Владычеству и автоматически проходит тесты на Нестабильность, пока не убьет его или не будет изгнан сам.

Двор Первого Круга

Этот ритуал позволяет просителю заполучить себе на службу стремительного и чувственного Скакуна Слаанеш.

Требования: Метка Слаанеш, Forbidden Lore (Heresy) +0 или Forbidden Lore (Warp) +0.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Проситель проводит ритуал в своей цитадели силы – это может быть как тронный зал его дворца, так и походная палатка, главное чтобы сам проситель воспринимал ее как место своего величия и свершений. Он выкладывает на земле круг из своих самых ценных трофеев и шедевров (это может включать рабов и слуг). После этого он произносит обращение к Слаанеш, требующее награды за свои свершения на Пути Излишеств, перечисляя их в как можно более тщеславной форме и проходит тест на **Forbidden Lore (Heresy) (W) +0** или **Forbidden Lore (Warp) (I) +0** с возможными модификаторами за особо впечатляющие или скромные трофеи по выбору ГМа.

В случае Успеха, проситель переносится в двор Первого Круга Дворца Слаанеш, где он должен впечатлить Герольдов внешнего круга, будь это своим мастерством клинка, сладкими речами, искусством боли, или чистой силой самомнения. Конкретная механика испытания остается на откуп ГМу. После прохождения испытания он возвращается в круг в следующий миг после вступления в него, независимо от того, сколько времени заняло испытание в Варпе.

Результат: Проситель получает возможность призывать в реальность Скакуна Слаанеш в Истинной Форме или Вселении простым пятиминутным ритуалом, не требующим теста. Скакун может телепатически общаться с Хозяином и выполняет его команды, считаясь покоренным Демоническим Владычеством Хозяина. Пока Хозяин ездит верхом на Скакуне, тот стабилизируется в реальности и временно прекращает отсчет дестабилизации.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Провал ритуала вызывает Отвращение Варпа с модификатором +5 за каждый Провал после первого. В случае провала испытания проситель остается в Дворце Слаанеш навечно, плененный чарами двора. Персонаж выбывает из игры, хотя другие персонажи могут предпринять миссию по его спасению, если обладают возможностью проникать в царства Варпа.

Укрощение Бронзового Скакуна

Этот ритуал позволяет просителю заполучить себе на службу могучего и яростного Джаггернаута Кхорна.

Требования: Метка Кхорна, Forbidden Lore (Heresy) +0 или Forbidden Lore (Warp) +0.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Проситель проводит ритуал на поле боя в луже крови могучего вражеского чемпиона, которого он сразил лично. Он срубает голову поверженному чемпиону и ритуально преподносит ее Богу Крови, прося о силе для еще большего кровопролития в будущем, и проходит тест на **Forbidden Lore (Heresy) (W) +0** или **Forbidden Lore (Warp) (I) +0** с возможными модификаторами, если сраженный им чемпион был особо силен или наоборот слишком слаб по решению ГМа.

В случае Успеха, проситель переносится в Охотничьи Поля во внешних пределах Царства Кхорна, где он должен самостоятельно выследить и победить Джаггернаута. Усеянные костьми Охотничьи Поля кишат хищными духами и усеяны опасностями, вроде огненных разломов и гейзеров кипящей крови, так что просителю наверняка придется немало потрудиться даже до того, как он найдет Джаггернаута для укрощения.

Если Кхорн находит просителя особенно достойным, он может вместо этого перенести его в стойла Джаггернаутов в Литейных Гнева, где он сразу сразится на арене красного песка с Кроводавом Кхорна верхом на Джаггернауте за право отобрать его скакуна.

Результат: Проситель получает возможность призывать в реальность Джаггернаута Кхорна в Истинной Форме или Вселении простым пятиминутным ритуалом, не требующим теста. Джаггернаут может телепатически общаться с Хозяином и выполняет его команды, считаясь покоренным Демоническим Владычеством Хозяина. Пока Хозяин ездит верхом на Джаггернауте, тот стабилизируется в реальности и временно прекращает отсчет дестабилизации.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Провал ритуала вызывает Отвращение Варпа с модификатором +5 за каждый Провал после первого. В случае провала испытания, проситель скорее всего оказывается растерзан на куски Джаггернаутом или другими демонами Охотничьих Полей. Его тело утеряно в Варпе, а душа сожрана Нерожденными.

Трансформация Диска

Этот ритуал позволяет Ритуалисту трансформировать призванного Крикуна Тзинча в покорный Диск, который он может использовать как личный транспорт и символ статуса.

Требования: Метка Тзинча, Forbidden Lore (Daemons) +10 или Forbidden Lore (Warp) +20.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Ритуалист создает ритуальный круг, после чего призывает в него Крикуна Тзинча любым другим способом. После этого он закрепляет ритуал тестом на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –20** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –30**.

В случае Успеха, воля ритуалиста устремляется к сущности Крикуна, перековывая ее в новую форму. Ритуалист должен пройти 9 встречных тестов **W+0 vs W+0** против Крикуна, каждый из тестов занимает целый час. Если он проваливает хотя бы один встречный тест, ритуал срывается.

Результат: Крикун трансформируется в Диск Тзинча. Диск лишен собственной воли и полностью подконтролен создавшему его Ритуалисту. Диск стабилизируется в реальности пока не будет уничтожен, или пока создавший его Ритуалист не умрет, и не имеет срока существования в реальности, как другие демоны. Когда диск изгоняется в Варп или его хозяин умирает, он возвращается обратно к своей изначальной форме Крикуна.

Цена: Колоссальное ментальное напряжение от перековки самой сути демона истощает ритуалиста и он получает 3d10 урона в W.

Цена Ошибки: Провал ритуала вызывает Отвращение Варпа с модификатором +5 за каждый Провал после первого. Срыв ритуала из-за провала встречного теста освобождает Крикуна от любых средств сдерживания и призывает еще 1d5 Крикунов в Истинной Форме за каждый час ритуала (т.е. если Ритуалист провалил 5-й встречный тест, он призывает 5d5 Крикунов). Призванные Крикуны имунны к Демоническому Владычеству и игнорируют магические круги в области ритуала. Они враждебны всему живому, приоретизируя атаку самого Ритуалиста.

Ритуал Тысячи Глаз

Демоны воспринимают время не так как смертные и тем из них, кто внимательно наблюдает за Материумом со своей стороны Завесы, открыто множество тайн, недоступных другим. За достаточную плату они готовы этими тайнами поделиться.

Требования: Запись (3), Forbidden Lore (Daemons) +20 или Forbidden Lore (Heresy) +30 или Forbidden Lore (Warp) +30.

Ассистенты: 0-4 **|** Forbidden Lore (Daemons) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +10 или Forbidden Lore (Warp) +10.

Ритуал: Прежде чем проводить этот ритуал нужно узнать, какой демон может знать ответ на вопрос, что ищет Ритуалист. Обычно это длительное исследование через Scholastic Lore (Occult), сложность и банк Успехов которого определяет ГМ в зависимости от сложности вопроса.

Круг призыва рисуется на любой твердой поверхности и ритуальные строки призыва распеваются вокруг него в течении **8 минут**. В процессе ритуала может быть умерщвлено до 4 жертв, дающих соответствующий бонус за каждую. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –30** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –40** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –40**.

Результат: Могучий демон (герольд или выше), обладающий нужным знанием, проявляется в круге как полупрозрачный образ. С ним можно общаться, но он нематериален и лишен любой власти над Материумом. Демон неспособен прямо лгать, находясь в круге, но и не обязан отвечать и может обманывать, рассказывая полуправду, утаивая часть, или говоря загадками. В большинстве случаев демон затребует цену за ответы, что он может дать, и, если участники ритуала поклянутся исполнить эти требования, нарушение этой клятвы будет иметь далеко идущие последствия по усмотрению ГМа. Иные демоны потребуют выполнения своих требований наперед, прежде чем отвечать, но если они были выполнены, при следующем призыве демон будет связан своей клятвой и будет обязан отвечать честно и без утайки, от чего более лукавые демоны избегают этого пути. Участники ритуала могут попытаться провести Демоническое Владычество над демоном без модификаторов ритуала и со штрафом –40 из-за его частичного проявления, но в случае неудачи демон может отказаться сотрудничать и вернуться в Варп, или завысить цену, что он просит за свои ответы.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Темница Плоти

Опытные демонологи заключают демонов в специально обработанные хосты, делающие их своими рабами, создавая Демонхостов.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +10, Forbidden Lore (Daemons) +20.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Этот ритуал проводится в два этапа. В первом тело подготовленного Хоста покрывается ритуальной вязью сдерживания и порабощения. Это обычно требует 7 дней тщательной работы и теста на **Scholastic Lore (Occult) +20**, но это время может быть сокращено, изменяя модификатор теста: 1 день: +0, 8 часов: –10, 1 час: – 20, 10 минут: –30, 1 минута: –40. Успехи на этом тесте определят уровень Связывания Хоста, хотя Ритуалист может уменьшить Связывание ниже Успехов.

Во втором этапе демон в Истиной Форме должен находиться не более Связывание м от Хоста и от Ритуалиста. Если это условие выполнено, Ритуалист за полное действие проводит встречный тест на **Forbidden Lore (Daemons)–40+10×Связывание vs W+0** демона. Этот этап можно пропустить, если демон по собственной воле проводит Атаку Одержимостью по подготовленному Хосту (она автоматически успешна).

Результат: Демон вселяется в Хост и не может его покинуть по собственной воле. Он считается подчиненным Демоническим Владычеством Ритуалиста и получает иммунитет к чужому Владычеству. Демон все еще может сопротивляться контролю при получении противных его натуре приказов, но Ритуалист получает бонус +5×Связывание на свои тесты Владычества.

Сразу при вселении в Хост демон может провести все возможные трансформации за одно полное действие вместо минуты на каждую, но за каждые 2 уровня Связывания его Inf.b уменьшается на 1 в расчете количества изменений Хоста.

Цена: Связь демона с его пленителем двусторонняя и заключенный получает глубокое понимание Ритуалиста через личные руны, дающие ему прямой доступ к наблюдению за его душой. Демон получает бонус +5× Связывание на все социальные взаимодействия с Ритуалистом.

Цена Ошибки: Неосторожное обращение с энергиями Варпа выжигает вязи на подготовленном Хосте – он умирает и взрывается, превращаясь в шаблон **1d10+Связывание E Dmg, Pen 0, Blast (3×Связывание), Warp Weapon**. Ритуалист также вызывает Прорыв, центрированный на себе.

Ритуал Одержимости

Этот ритуал вселяет дух демона в тело разумного смертного, но не как в Хост, управляемый демоном как марионетка, а как симбиоз двух душ в одном теле, создавая таким образом Одержимого.

Требования: Запись (1), Forbidden Lore (Daemons) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +20.

Ассистенты: 0-4 **|** Forbidden Lore (Daemons) +0 или Lore (Heresy) +0.

Ритуал: Круг призыва рисуется на любой твердой поверхности, после чего в него призывается демон в Истинной Форме и входит персонаж, становящийся Сосудом. Ритуальные строки призыва распеваются вокруг круга в течении **W.b демона минут**. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –20** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –30** со следующими модификаторами:

- +10 если демон вселяется в Сосуд добровольно;
- +10 если демон и Сосуд уже пересекались в прошлом;
- –10 если Сосуд участвует в ритуале против своей воли;
- +10 за каждого ассистента, которого конце ритуала принесли в жертву вместе с обычными жертвами.

Результат: Демон вселяется в сосуд. Если W сосуда выше W демона, он становится Одержимым (стр. 91), даже если ему не хватает опыта на получение этого Элитного Архетипа (он не может прокачивать ничего, пока не погасит «долг» в опыте). Если W демона выше, он становится главенствующей личностью в Одержимом. Вселение демона исцеляет все болезни и ранения Сосуда, даже отращивая потерянные конечности и останавливая отторжение органов Геносемени.

Если Inf демона выше T Сосуда, сосуд не способен долго удерживать мощь Нерожденного, постепенно выгорая изнутри и получая 1 урона в T каждые 8+W.b–Inf.b демона часов (минимум 1), лишаясь возможности восстанавливать урон в T любым способом.

Цена: Остаточная энергия ритуала вырывается наружу, вызывая Прорыв, центрированный на Одержимом, при этом результаты в 91+ по таблице Прорывов перебрасываются.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе, Сосуде, или одном из ассистентов (после броска).

Ад в Бутылке

Демонологи способны заключать дух призванного Нерожденного в жертвенной крови, оттягивая его манифестацию до момента, когда сосуд с этой кровью разбивают.

Требования: Запись (1), Scholastic Lore (Occult) +0, Forbidden Lore (Daemons) +10.

Ассистенты: 0-4 **|** Forbidden Lore (Daemons) +0.

Ритуал: Круг этого ритуала рисуется вокруг круга ритуала призыва и между двумя кругами помещается угодная сущности демона разумная жертва и сосуд. Этот ритуал проводится сразу же после призыва демона в Истиной Форме. Главный Ритуалист или один из ассистентов убивают жертву и сливают ее кровь в сосуд, распевая слова силы в течении полного действия. После этого главный Ритуалист проводит встречный тест на **Forbidden Lore (Daemons) +0 vs W+0** демона.

Результат: Дух демона впитывается в кровь жизни жертвы и заключается в ней на Успехи лет. По истечении этого срока, или когда эта кровь выливается из сосуда, демон призывается к месту растекания крови в Истинной Форме. Демон враждебен ко всему живому и в течении 5×Успехи Ходов иммунен к Демоническому Владычеству.

Цена: Демон запоминает тех, кто связал его таким унизительным образом, и все дальнейшие попытки призвать того же демона, в которых участвует любой из Ритуалистов, получают штраф –30.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +5 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Ритуал Дерзости

Вершиной мастерства демонологии является подчинение Высшего Демона или Демонпринца своей воле. Немногие знают секреты столь могучих ритуалов и еще меньше пробовали их на практике и выжили, чтобы рассказать о пережитом.

Требования: Запись (5), Scholastic Lore (Occult) +30, Forbidden Lore (Daemons) +30, Истинное Имя демона.

Ассистенты: 4-16 **|** Forbidden Lore (Daemons) +10.

Ритуал: Этот ритуал может проводиться только на расстоянии не более Inf демона м от Демонпринца или Высшего Демона в Истинной Форме или Вселении. В течении Inf.b демона Раундов ритуалисты распевают строфы ритуала и зачитывают полное Истинное Имя демона, после чего главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –60** с бонусом +10 за каждого ассистента, которого конце ритуала принесли в жертву. Демон понимает, что ритуал предназначен для его порабощения, и делает все в свои силах, чтобы сорвать его.

Результат: Главный Ритуалист может немедленно пройти Демоническое Владычество как часть ритуала против демона. Власть этого ритуала столь сильна, что в случае Успеха, демон не может сопротивляться приказам, что противоречат его натуре и полностью порабощен, пока не покинет смертный план.

Цена: Все участники ритуала получают 3d10 урона во все Характеристики и 1d5 Усталости (бросайте отдельно за каждого) от чудовищных энергий Варпа, что проходят сквозь их тела.

Цена Ошибки: Демон получает бонус +5 ко всем Характеристикам и +10 текущих и максимальных Ран за каждый Провал и игнорирует все средства сдерживания в области ритуала. Если он убивает кого-то из участников Ритуала, он пожирает его душу, ослабленную попыткой, восстанавливая себе W.b d10 Ран. Он автоматически проходит тесты Нестабильности и временно останавливает счетчик пребывания в Реальности. Этот эффект длится в течении Провалы часов.

Ритуал Экстракции

В качестве особо жестокого наказания некоторые оккультисты вырывают души своих жертв, трансформируя их в фантомы, лишь чтобы сразу же поработить и использовать в других ритуалах, или как изощренный метод вырывания секретов из особо упорного пленника.

Требования: Запись (1), Forbidden Lore (Warp) +10.

Ассистенты: 0-4 **|** Forbidden Lore (Warp) +0.

Ритуал: Живая жертва или сосуд с ее заключенной душой помещается в ритуальный круг и покрывается ритуальными вязями, после чего строки ритуала распеваются вокруг нее в течении W.b жертвы часов. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Warp) (I) –20 vs W+0** жертвы.

Результат: Душа жертвы вырывается из тела или сосуда и трансформируется в Фантома. Фантом имеет стандартный профиль, но сохраняет все воспоминания и личность жертвы, он считается автоматически подчиненным Владычеством Главного Ритуалиста и стабилизирован в реальности на Успехи дней, или пока не покинет круг. Пока он находится в круге, все ритуалы для воздействия на Фантома получают бонус +5×Успехи на ритуале. Если душу вырывали из живого тела, оно впадает в кому, из которой его невозможно вывести, пока в него не вселят душу или демона. Через T дней без души тело умирает.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Ритуал просто вырывает душу и отправляет ее в Варп, убивая жертву или разрушая сосуд.

Ритуал Смотрителя

Некоторые ритуалисты используют низших демонов, чтобы поддерживать жизнь в бездушном теле, если то стоит сохранения.

Требования: Запись (2), Forbidden Lore (Daemons) +10.

Ассистенты: 0-4 **|** Forbidden Lore (Daemons) +0.

Ритуал: Низший демон призывается в Истинной Форме в круг с бездушным телом и подчиняется Владычеством, после чего строки ритуала распеваются вокруг круга в течении T.b жертвы минут. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) +0 vs W+0** демона.

Результат: Демон вселяется в тело, погружая его в подобие стазиса. Все физиологические процессы в теле останавливаются и оно учетверяет свой T.b для поглощения урона. Любые ритуалы экзорцизма для изгнания демона из тела получают бонус +60.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Демон вырывается из-под контроля, получая иммунитет к Владычеству и игнорируя все средства сдерживания в области ритуала в течении Провалы часов.

Ритуал Цепей

Связывая демона с фокусом чьих-то эмоций, можно продлить его существование в Материуме и улучшить контроль над ним.

Требования: Запись (2), Forbidden Lore (Daemons) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +10 или Forbidden Lore (Warp) +10.

Ассистенты: 0-4 **|** Forbidden Lore (Daemons) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +0 или Forbidden Lore (Warp) +0.

Ритуал: Низший демон призывается в Истинной Форме в ритуальный круг с предметом, что эмоционально важен для одного из ритуалистов, и подчиняется Владычеством, после чего строки ритуала распеваются вокруг круга в течении W.b демона минут. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –10** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –20** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –20**.

Результат: Демон связывается незримой цепью с предметом. Находясь в Истинной Форме он не может отходить дальше чем Успехи×25м от предмета, но при этом считает Завесу на Успехи уровней тоньше, чем она есть. Если предмет держит в руках участник ритуала, для которого этот предмет важен, он может перебрасывать неудачные тесты Владычества и Командования против демона. Эта связь рвется и эффект ритуала прекращается, если демон изгоняется в Варп или вселяется в любой сосуд, будь это Вселением, Хостом, или в демоническое оружие или машину.

К одному предмету можно привязать Ритуалом Цепи до W.b связанного с ним ритуалиста демонов.

Цена: Связанный Ритуалист получает W.b демона урона в F. Этот урон нельзя вылечить, пока эффект ритуала не прекратится.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Феномен с модификатором +5 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Ритуал Ищейки

Смерть не всегда является концом для могучих чемпионов Хаоса, ведь сила Богов не знает предела и может вернуть к жизни даже тысячелетний труп. Но прежде Ритуалисту, вознамерившемуся вернуть кого-то с того света, придется собрать по кусочкам его душу.

Требования: Запись (4), Forbidden Lore (Daemons) +30.

Ассистенты: 0-4 **|** Forbidden Lore (Warp) +10.

Ритуал: Ритуалист должен раздобыть хотя бы часть Истинного Имени могущественного демона – герольда или выше, принести ему угодную жертву и в течении W.b демона минут читать вокруг круга призыва строфы ритуала. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –60**.

Результат: Полупрозрачный образ демона появляется в круге. Ритуалист и демон могут договорится о цене за его услугу и, если Ритуалист ее выполнит, демон будет обязан достать для него фрагмент души ранее погибшего персонажа – демон исчезает из круга и ГМ решает удалось у него вырвать душу или ее часть из лап другого демона, что удерживал ее или нет. Он появляется обратно в круге мгновением после этого, т.к. проведенное в Варпе время на поиски и битву между Нерожденными лишено смысла в Реальности, и докладывает об успехе или провале миссии и о том, насколько большую часть души ему удалось собрать – как правило, чем могущественнее чемпион был при жизни, тем больше фрагментов его души нужно собрать.

Участники ритуала могут попытаться провести Демоническое Владычество над демоном без модификаторов ритуала и со штрафом –40 из-за его частичного проявления, заставив его выполнить задачу без всякой оплаты, но в случае неудачи демон может отказаться сотрудничать и вернуться в Варп, или завысить цену, что он просит.

Каждого индивидуального демона можно призывать этим ритуалом только один раз в год.

Этот ритуал можно также проводить, чтобы предотвратить чужое воскрешение, заставив особо могущественного демона захватить часть души чемпиона и охранять ее от попыток других демонов отобрать ее.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Феномен с модификатором +5 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Ритуал Возрождения

Чудо Возрождения известно лишь считанным единицам в Галактике и те, кто могут вернуть своих чемпионов и соратников к жизни, закономерно привлекают орды рекрутов и союзников, надеющихся на то, что они будут для ритуалиста достаточно ценными, чтобы и их воскресили.

Требования: Запись (5), Forbidden Lore (Daemons) +30.

Ассистенты: 0-4 **|** Forbidden Lore (Warp) +10.

Ритуал: Ритуалист должен раздобыть все фрагменты души воскрешаемого и хотя бы фрагмент его тела и помещает его в ритуальный круг, распевая имена всех демонов, которые заполучили фрагменты души под его командованием, после чего в течении часа зачитывает текст ритуала, пока бестелесные духи демонов витают в воздухе над трупом, соединяя куски души в одно целое, одновременно с этим регенерируя тело под ними. Под конец ритуала ритуалисты могут принести в жертву любое количество разумных существ – это не дает бонуса к ритуалу, а только смягчает цену ритуала. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –60**, но если тело неполное (начиная с нехватки половины конечности и заканчивая единственной фалангой пальца), ритуал получает штраф от –5 до –30 в зависимости от неполноты по оценке ГМа. Талант **Mastery (Forbidden Lore (Daemons))** позволяет проводить этот ритуал вообще без тела, взращивая полностью новое, но со штрафом –60.

Ритуал также получает бонус +10 за каждого ассистента, которого в конце ритуала принесли в жертву.

Результат: Душа воскрешаемого вселяется в его восстановленное тело и он возвращается к жизни.

Цена: Все ритуалисты и воскрешаемый получают урон в WS, BS, S, T и A опускающий их до 1, или до 5×Жертвы. Урон в Характеристики восстанавливается раз в 8ч вместо раз в час как обычно (раз в 4ч при Медитации).

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска). Душа воскрешаемого снова разрывается на куски и разбрасывается по Варпу, в лапы случайных демонов, а его регенерированное тело деградирует обратно до состояния перед ритуалом.

Ритуал Открытия Врат

Массовые жертвоприношения истончают Завесу сами по себе, но опытные ритуалисты способны усилить и расширить этот эффект многократно.

Требования: Запись (3), Forbidden Lore (Warp) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +20 или Forbidden Lore (Daemons) +20.

Ассистенты: 0-4 **|** Forbidden Lore (Warp) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +10 или Forbidden Lore (Daemons) +10.

Ритуал: Этот ритуал проводится на месте массовой (500+) смерти разумных существ, будь это поле боя, госпиталь во время эпидемии смертельной болезни, поле массовых казней, массовое жертвоприношение в рамках другого ритуала или само по себе. Каждый из ритуалистов подготавливает собственную жертву и убивает ее, чтобы открыть канал к энергиям смерти, что наполнили место. Пока дух жертв покидает их тела, ритуалисты начинают зачитывать текст ритуала, что занимает 1 час. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –10** или **Forbidden Lore (Heresy) (W)–20** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –20**.

Результат: Область истончения Завесы –1 радиусом 1км расходится вокруг центра ритуала и держится в течении 1 дня. Главный Ритуалист может потратить Успехи на Ритуал после первого, чтобы увеличивать степень Истончения на 1, радиус действия на 1 км или длительность на 1 день за каждый потраченный Успех. Эффект множественного проведения этого ритуала не складывается.

Цена: Ритуал вызывает Феномен с бонусом +30 – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Ритуал Разлома

Великий ритуал Разлома исполняется только во время вторжений демонических армий и прихода могучих владык демонов на смертный план, окружая целые планеты пеленой ослабленной Завесы, что стабилизирует несчетные орды Нерожденных.

Требования: Запись (4), Forbidden Lore (Warp) +20 или Forbidden Lore (Heresy) +30 или Forbidden Lore (Daemons) +30.

Ассистенты: 4-16 **|** Forbidden Lore (Warp) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +20 или Forbidden Lore (Daemons) +20.

Ритуал: Этот ритуал может проводится только на планете где идет активная война на месте массовой (1000+) смерти разумных существ. На месте ритуала проводится еще одно массовое жертвоприношение, в процессе которого жизни лишают как минимум 100 разумных существ (в убийстве могут принимать участие посторонние, а не только ритуалисты). Жертвоприношение растягивается на целые сутки, в течении которых все Ритуалисты распевают строфы ритуала. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Warp) (I) –70** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –80** или **Forbidden Lore (Daemons) (I) –80** с бонусом +10 за каждые 100 дополнительных жертв.

В процессе проведения ритуала каждый псайкер на планете чувствует его и знает, что в этом месте происходит нечто ужасное.

Результат: Завеса на всей планете Истончается на 1 за каждый нечетный Успех, а все ритуалы призыва демонов на планете получают бонус +5 за каждый Успех и занимают вдвое меньше времени. Все тесты посылания и принятия астропатических сообщений на планете получают штраф –10 за каждый Успех а тесты ритуалов Экзорцизма – штраф –5 за каждый Успех. Эффект длится Успехи дней. Эффект множественного проведения этого ритуала не складывается, но повторное проведение этого ритуала на том же месте до истечения его действия получает бонус +5 за каждый день до завершения действия.

Цена: Ритуал вызывает Прорыв Варпа – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +20 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Гехемахнет

Известный также как «Башня Дерзости», это один из сложнейших и величественнейших ритуалов Хаоса, посвящающий целый мир Богам, погружая его частично в волны Варпа как один из Демонических Миров.

Требования: Запись (5), Forbidden Lore (Warp) +30 или Forbidden Lore (Heresy) +30 или Forbidden Lore (Daemons) +30.

Ассистенты: 4-16 **|** Forbidden Lore (Warp) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +20 или Forbidden Lore (Daemons) +20.

Стадия 1: Тысячи рабов ритуально клеймятся символами Хаоса в массовых ритуалах, в каждом из которых должен участвовать хотя бы один из ассистентов ритуала. Символы и узоры Хаоса выжигаются на их телах и железные Звезды Хаоса или символы одного из Богов имплантируются каждому под кожу на лбу.

Результат: Символы постепенно разъедают волю рабов, накладывая штраф –10 на все тесты W за каждую стадию ритуала.

Стадия 2: Отмеченные рабы (как правило, под присмотром надсмотрщиков) сгоняются в мануфакторумы для выпекания кирпичей и в эти котлы спускается кровь сотен тысяч жертв, используясь для замеси кирпичей. Над каждым таким мануфакторумом по выпеканию кровавых кирпичей должен денно и нощно дежурить один из Ритуалистов, каждый час обходя ее и распевая нужные строки ритуала.

Результат: До завершения или срыва ритуала скопления кровавых кирпичей Истончают Завесу вокруг себя на 1.

Стадия 3: Отмеченные рабы, работавшие над кровавыми кирпичами хотя бы 8 дней подряд, начинают строить из этих кирпичей цилиндрическую башню диаметром хотя бы 64м. Когда башня достигает высоты хотя бы в 4 раза выше ширины своего основания, все Ритуалисты собираются вокруг нее и проводят первую инкантацию Гехемахнет, занимающую 4 часа, после чего главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –20** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –30** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –30**.

Результат: Реальность начинает искажаться вокруг башни, Истончая Завесу в радиусе Успехи км вокруг нее на 5. Демоны в этом радиусе автоматически проходят тесты Нестабильности. Основание башни пускает корни в землю и поглощает всю кровь жизни, пролившуюся в землю, со временем затягивая под землю и пожирая трупы – за каждое умершее в этой области разумное существо башня самостоятельно отращивает W существа кирпичей, наращивая себя или затягивая бреши. Отмеченные рабы, умершие на стройке или защищая башню, трансформируются в 10 раз больше кирпичей когда она их поглощает, и если их штраф к W превысил их базовую W они начинают фанатично защищать башню от любых атак. Башня также перестает подчиняться обычным законам физики и более не может обрушиться под собственным весом, если только ее основание не разрушено по всей окружности.

Стадия 4: Комбинацией обычного строительства и жертвоприношений ее корням башня продолжает расти вверх. Когда она достигает высоты хотя бы в 20 раз выше ширины своего основания, все Ритуалисты собираются вокруг нее и проводят вторую инкантацию Гехемахнет, занимающую 2 часа, после чего главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –40** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –50** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –50**.

Результат: Корни башни разрастаются в радиусе 10×Успехи км, распространяя с собой те же эффекты. В местах особо массовой смерти в пределах корней отряды демонов могут спонтанно манифестироваться в реальности, нападая на тех, кто желает остановить постройку башни, но игнорируя ее защитников. Сама башня становится неуязвимой до тех пор, пока не будут убиты все Ритуалисты.

Стадия 5: Комбинацией обычного строительства и жертвоприношений башня продолжает расти вверх. Когда она достигает высоты хотя бы в 50 раз выше ширины своего основания, все Ритуалисты собираются вокруг нее и проводят третью инкантацию Гехемахнет, занимающую 1 час, после чего главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –70** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –80** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –80**.

Результат: Вся накопленная в башне энергия вырывается вверх. Волна чистой энергии Варпа прокатывается по небосводу, заключая планету в кокон, превращая ее в Демонический Мир. Главный Ритуалист может выбрать степень постоянного Истончения Завесы на планете, а также выбрать оставить ее в том же месте, или перенести в один из постоянных варп-штормов.

Цена: Нет

Цена Ошибки: ГМ сам выбирает возможные цены за срыв ритуала, будь это от ошибки при инкантациях, смерти ритуалистов или непоправимого повреждения башни. Как правило, чем выше стадия, тем более ужасна цена ошибки.

РИТУАЛЬНЫЕ КРУГИ

Большая часть ритуалов использует круги, гексаграммы, и прочие символические барьеры для сдерживания и концентрации призванных энергий Варпа, но некоторые из кругов используются сами по себе. Ритуальные круги рисуются, гравируются или выковываются из металла – метод изготовления влияет на время, нужное для создания круга, и его устойчивость к повреждениям и грязи. Только круги, выполненные Ритуалистами, соответствующими требованиям ритуала, имеют силу – даже точная копия, выполненная самым лучшим каллиграфом, резчиком или кузнецом не несет в себе эхо его понимания символизма и потому не резонирует с Варпом. Если не сказано обратного, тест в описании ритуала нужен именно для создания круга, но если круг создается не просто как надпись красками, мелом или кровью на полу или земле, ГМ должен потребовать тесты крафта, использующие соответствующее Ремесло, возможно требующие нескольких смен работы.

Однажды созданный круг для эффективности должен быть замкнут волей ритуалиста, что не требует никаких тестов, только касания к кругу и траты полного действия (ментального). Замкнутый круг активен в течении W.b Ритуалиста часов, пока тот не решит его разомкнуть свободным действием (ментальным), или пока сам круг не будет поврежден.

Ритуальные круги – относительно безопасная форма ритуализма и обычно не имеют ни цены, ни цены провала, но тест на создание кругов проводится тайно ГМом и игрок не знает, рабочий его круг или нет, пока он не попытается замкнуть его. Если он владеет нужным Навыком на +30, он может пройти тест на него +0, чтобы определить рабочее состояние круга (своего или чужого) без замыкания. Если он имеет Талант Mastery для этого Навыка, он определяет рабочее состояние круга автоматически без теста.

Круг Изоляции

Простейший и в то же время один из самых полезных кругов, Круг Изоляции используется для сдерживания демонов, защиты от псайкеров и защиты от выбросов Варпа, вызванных псайкерами.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Круг являет собой два концентрических круга с символами защиты между ними. Создание круга требует тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) +0**.

Результат: Когда круг замыкается, он формирует незримый цилиндр по ободку круга, ограниченный снизу самим кругом, а сверху – потолком или 5-ю ростами ритуалиста, в зависимости от того, что меньше. Психосилы, Феномены, Прорывы, прочие сверхъестественные эффекты, Демоны в Истинной Форме не могут проходить сквозь этот цилиндр как наружу так а внутрь. Эффекты непрямых психосил могут проходить сквозь круг как обычно. Демоны во Вселении должны пройти тест на W–20, чтобы выйти или войти в цилиндр. Демоны, чей Inf выше, чем у ритуалиста, замкнувшего круг, могут пройти встречный тест на **Inf+0 vss Inf+0** против ритуалиста и, в случае Успеха, могут проходить сквозь круг.

Этот круг автоматически размыкается, если он движется относительно концептуального пола, считая небольшие транспорты, вроде танков или поездов, движущимися, но крупные, вроде космических кораблей – как собственные неподвижные.

Круг Стабилизации

Этот простой круг позволяет продлить существование призванных демонов, сохранив их до момента, когда они будут нужны. Его часто гравируют или вырезают на обручах для мобильных кругов.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Круг являет собой одиночный круг с вязью оккультных символов снаружи. Создание круга требует тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) +0**.

Результат: Когда круг замыкается, он формирует незримый цилиндр, идущий вниз и вверх от круга на расстояние его диаметра. Демоны, находящиеся в этом цилиндре, стабилизированы в реальности и их счетчик пребывания на материальном плане временно останавливается.

Круг Подчинения

Этот круг, как правило, рисуется вокруг кругов призыва и облегчает подчинение призванных демонов.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Круг являет собой одиночный круг, вписанный в октаграмму с символами, вписанными в ее лучи. Создание круга требует тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) +0**.

Результат: Когда круг замыкается, он формирует незримый цилиндр, идущий вниз и вверх от круга на расстояние его диаметра. Демоны, находящиеся в этом цилиндре, получают штраф –10 на все тесты W. Демоническое Присутствие демонов внутри цилиндра не выходит наружу.

Круг Духовного Щита

Этот круг используется для защиты разума от психических атак и влияния артефактов, вроде демонического оружия.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Круг полностью формируется из символов защиты без линий. Создание круга требует тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) +0**.

Результат: Когда круг замыкается, он формирует незримый цилиндр по ободку круга, ограниченный снизу самим кругом, а сверху – потолком или 5-ю ростами ритуалиста, в зависимости от того, что меньше. Все персонажи внутри цилиндра получают бонус +20 на встречные тесты против психосил, одержимости и прочих сверхъестественных эффектов, даже если угроза исходит изнутри круга.

Круг Сломанного Щита

Этот круг обычно используется как ловушка, спрятанный под коврами или полом, создавая зону уязвимости к психическим атакам.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +10.

Ритуал: Круг является комбинацией двух кругов и гексаграммы, с первым кругом вписанным в нее и вторым вокруг нее и ритуальными символами в лучах гексаграммы. Создание круга требует тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –10**.

Результат: Когда круг замыкается, он формирует незримый цилиндр по ободку внутреннего круга, ограниченный снизу самим кругом, а сверху – потолком или 5-ю ростами ритуалиста, в зависимости от того, что меньше. Все персонажи внутри цилиндра получают штраф –20 на встречные тесты против психосил, одержимости, и прочих сверхъестественных эффектов, даже если угроза исходит изнутри круга.

Круг Крови

Этот круг использует кровь жизни, чтобы продлить замыкание.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +10.

Ритуал: Круг является обычным кругом без символов, нарисованным кровью разумного существа, что умерло незадолго до или после сбора этой крови. Постоянные Круги Крови являются круглыми желобками в металле или камне, что заливаются кровью перед замыканием. Создание круга требует тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –10**.

Результат: Когда круг замыкается, оставшееся время замыкания кругов внутри него сменяется с часов на дни.

Круг Пламени

Разрушительная мощь пламени может использоваться для усиления психосил, ценой частичной утраты контроля над ними. Многие пироманты используют Круг Пламени, формируя его из своих колдовских огней в считанные секунды.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +10.

Ритуал: Круг является обычным кругом, полностью сформированным из пламени, не важно какого происхождения. Постоянные Круги Пламени можно создать только с помощью технологических факелов или психосилой Вечное Пламя. Создание круга требует тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –10**.

Результат: Когда круг замыкается, пламя вздымается вверх, формируя решетчатую полусферу с основанием в круге. Вся психострельба, проводимая персонажами внутри круга, удваивает количество кубиков урона, дальность и площадь поражения (если она у нее есть), но, в случае неудачи, психосила попадает по самому псайкеру с 1 Успехом и вызывает Феномен сразу после этого.

Цена Ошибки: Небрежно сформированный Круг Пламени сжигает своего творца. При его замыкании, все пламя круга втягивается к Ритуалисту и обволакивает его – он получает 3d10 E(Fl) Dmg и Горит, а круг гаснет.

Круг Железа

Создание этого круга требует много работы, хотя он не так уж и сложен концептуально. Участок спокойствия в Варпе, что он создает, ослабляет и сбивает с толку псайкеров. Чаще всего такие круги можно встретить вмурованными в пороги заведений, что опасаются колдовского морока.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +10.

Ритуал: Этот сложный круг может быть выполнен только резкой или кузнечным ремеслом из цельного металлического диска, покрытого сложными узорами с обеих сторон. Создание круга требует тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –20** и соответствующего крафта.

Результат: Когда круг замыкается, он формирует незримый цилиндр, идущий вниз и вверх от круга на расстояние его диаметра. Псайкеры в нем не могут поддерживать психосилы и их тPR половинится (окр.▲).

Круг Спокойствия

Этот сложный круг ограждает псайкера от помех окружающего Материума, соединяя его напрямую с Варпом.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +10.

Ритуал: Этот круг состоит из двух октаграмм и трех кругов, вписанных друг в друга, и все пять фигур выполнены из строчек рунической вязи. Создание круга требует целой смены работы и комбинированный тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –20** и **Trade (Calligraphy)(I) –10**.

Результат: Когда круг замыкается, он формирует незримый цилиндр, идущий вниз и вверх от круга на расстояние его диаметра. Псайкеры в нем не получают штрафов к тестам психосил от внешних факторов, вроде Нуль-жезлов, Демонического Присутствия, Тени в Варпе Тиранид, или Некронских Пилонов.

Круг Единства

Используемый астропатическими хорами и ковенами колдунов, этот круг позволяет вливать силу нескольких псайкеров в одного.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +20.

Ритуал: Этот сложный круг может быть выполнен только резьбой на камне или похожем материале и должен быть выполнен на монолите или керамической пластине, покрываемым сложными узорами по всей площади круга. Создание круга требует тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –30** и соответствующего крафта.

Результат: Когда круг замыкается, он формирует полупрозрачную полусферу, пересекающую его внешний ободок и связанную призрачными нитями с каждым, кто его замкнул. Этот круг может быть замкнут только псайкером и может быть замкнут несколькими псайкерами одновременно (до 8). Замкнувшие его псайкеры не могут манифестировать или поддерживать психосилы, пока находятся вне круга, хотя как обычно могут разорвать замыкание усилием воли. Первый псайкер, вошедший внутрь круга с момента его замыкания, получает бонус к тPR, равный количеству псайкеров, что замыкают круг, пока он сам находится внутри, но если он манифестировал поддерживаемые психосилы внутри этого круга, они развеиваются, когда он его покидает.

Круг Принуждения

Опытные ритуалисты могут использовать пленных псайкеров как батареи в своих ритуалах, вытягивая их силу против воли.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +20.

Ритуал: Этот сложный круг может быть выполнен только резьбой на камне или похожем материале и должен быть выполнен на монолите или керамической пластине, вырезаясь в виде октаграммы с мистическими символами внутри лучей. Создание круга требует тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –30** и соответствующего крафта.

Результат: Круг автоматически замыкается первым псайкером, что входит внутрь и не может быть разомкнут пока тот не покинет его. Пока круг замкнут, псайкер внутри него автоматически замыкает другой круг, связанный с кругом Принуждения цепочкой символов, которые можно нарисовать за 5 минут работы без всякого теста при наличии Scholastic Lore (Occult) +20 и не может разомкнуть его, пока не покинет круг Принуждения. Если круг Принуждения связан цепочкой символов с кругом другого ритуала, замыкающий его псайкер считается как ассистент в расчете этого ритуала, даже если он не соответствует требованиям ассистента и не выполняет нужные для ассистента действия, но дает только +5 к ритуалу а не +10 как обычно, хотя бонусы к ритуалу от приношения его в жертву удваиваются (обычно до +20).

Круг Сломанных Врат

Более чем просто защитный инструмент, этот круг собирает гнев Варпа на псайкера и сгущает его в оружие для использования позже.

Требования: Запись (2), Scholastic Lore (Occult) +20.

Ритуал: Этот относительно простой круг из двух кругов и рунической вязи между ними выполняется полностью из серебра, либо кузнечным делом, либо заливанием жидкого серебра в резьбу по камню. Создание круга требует тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –30** и соответствующего крафта, а также тратит 10 кг серебра.

Результат: Когда псайкер внутри этого замкнутого круга вызывает Феномен или Прорыв, круг выгорает и все серебро обращается в прах, но Феномен или Прорыв игнорируется. При этом в заранее отмеченном месте между двумя кругами формируется небольшой психокристалл, уменьшающийся в руке. Этот кристалл можно использовать как гранату, которая вызывает отмененный Феномен или Прорыв в месте попадания, применяя эффекты, обычно применимые к псайкеру, на ближайшее к месту попадания разумное существо, обладающее душой.

Круг Грабителя

Могучие псайкеры используют этот круг чтобы вырывать секреты мистических искусств из душ трофейных псайкеров, обладающих талантами к редким дисциплинам.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +30.

Ритуал: Это два касающихся друг друга круга, формирующие символ бесконечности и исписанные изнутри спиральным текстом на Просперианском. Создание круга требует целой смены работы и комбинированный тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –40** и **Trade (Calligraphy)(I) –20**.

Результат: Когда оба круга замыкаются изнутри псайкерами или чернокнижниками, они на время пребывания в круге знают все психосилы друг друга и могут их использовать. Если псайкер проведет минимум 9 часов медитируя внутри круга, он может тратить свой опыт, чтобы выучить известную другому из них психосилу без изучения. Это позволяет псайкерам с покровительством Богов изучать психосилы Высшего Колдовства, но не дает доступа к божественным дисциплинам.

Круг Лжеца

Могучим колдунам порой приходится работать скрытно, но их силы оставляют за собой следы, которые любой Одаренный может прочесть. Чтобы запутать следы они используют этот круг.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +30.

Ритуал: Этот круг рисуется кровью, ритуалиста, который будет им пользоваться, и являет собой сложный узор кривых линий, вписанный в гексаграмму. Создание круга требует целой смены работы и комбинированный тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –40** и **Trade (Calligraphy)(I) –20**, а также тратит от 3 литров крови самого Ритуалиста, которую, как правило, нужно собирать несколько месяцев.

Результат: Только псайкер, чьей кровью написан круг, может замкнуть его. Пока он находится внутри замкнутого круга, он может при манифестации поддерживаемой психосилы замаскировать ее так, чтобы тесты на Пси-чутье показывали эту силу и ее следы так, как он желает, определяя самостоятельно пси-рейтинг, личные следы и саму психосилу, даже если он не владеет ей сам, но имеет знания о ней. Он может также исказить следы природы силы (связанная, несвязанная, демоническая) и, если он оставляет фальшивее следы демонической силы, он может также выбрать оставлять фрагменты Истинного Имени – либо известного ему, либо полностью сфабрикованного.

Круг Плоти

Мастера Скульпторов Плоти Меланхолии вылепливают эти круги из живых людей, формируя плоть и кости в диск, покрытый узором кровеносных сосудов, пигментных пятен и роговых наростов, собирающихся в оккультную вязь.

Требования: Запись (5), Scholastic Lore (Occult) +30.

Ритуал: Этот круг может быть создан только Скульптором Плоти. Создание круга требует 6 дней работы и комбинированный тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –40** и **Medicae(I) –30**, а также хотя бы 3-х разумных существ, обладающих душами, которые и трансформируются в круг. Каждый круг делается под конкретного заказчика, включая в себя его личные руны, и работает только с ним. Круг нуждается в регулярном медицинском уходе, требуя команду из хотя бы 3-х смотрителей с Medicae+10 или одного Скульптора Плоти, иначе он умирает через неделю и становится бесполезным.

Результат: Когда псайкер, на которого он настроен, находится внутри замкнутого круга, он может при манифестации психосилы через путь Медитации добавлять еще +1d5 к эPR психосилы (после успешной манифестации) и поддерживать ее как обычно, без дополнительных ограничений от Медитации.

РИТУАЛЫ ЭКЗОРЦИЗМА

Сдерживание и изгнание демонов может использовать как силу символизма, так и мощь веры. Ритуалы экзорцизма требуют только инкантации в течении срока действия – в этот период Ритуалист может действовать как обычно, не тратя действия на ритуал, но не может говорить. Эти ритуалы требуют держать в руках символический фокус – Аквилу, Империалис или Лик Омниссии при использовании **Scholastic Lore (Imperial Creed)** и гексаграмму или пентакль при использовании **Scholastic Lore (Occult)** – если эти символы не интегрированы в оружие или щит Ритуалиста, он обязан в течении всего ритуала держать символ в руке, занимая ее. Только персонажи, верующие в божественность Императора, могут использовать эти ритуалы через **Scholastic Lore (Imperial Creed)**.

Святилище

Простейший из ритуалов экзорцизма, эта инкантация защищает Ритуалиста от гнева демонов, не позволяя им приблизиться к нему.

Требования: Scholastic Lore (Imperial Creed) +0 или Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Ритуалист протягивает вперед символический фокус, изрекая слова икантации полным действием. Он может проводить этот ритуал до T.b минут (требуя отдых в 1 минуту прежде чем продолжить) и в начале каждого Хода проведения должен проходить тесты на **Scholastic Lore (Imperial Creed) (W) +10** или **Scholastic Lore (Occult) (I) +0**.

Результат: Пока ритуал поддерживается и тест на его поддерживание был успешен, демоны в Истиной Форме и Вселении в пределах W Ритуалиста метров должны проходить тесты на **W+0** и набрать не меньше Успехов, чем Ритуалист, когда они пытаются передвигаться в его сторону или атаковать его, иначе они немедленно заканчивают свой Ход.

Отрицание

Более активный экзорцизм, заставляющий демонов убегать от Ритуалиста, понукая их волнами психической энергии.

Требования: Scholastic Lore (Imperial Creed) +0 или Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Ритуалист протягивает вперед символический фокус, изрекая слова икантации в течении 7–W.b Ходов (минимум 1). В конце проведения он должен пройти тест на **Scholastic Lore (Imperial Creed) (W)+0** или **Scholastic Lore (Occult) (I) –10**.

Результат: Все демоны в Истиной Форме и Вселении в пределах W Ритуалиста метров должны пройти тест на **W+0** и набрать больше Успехов, чем Ритуалист, иначе они обязаны в свой Ход тратить все свои действия, чтобы убраться как можно дальше от Ритуалиста. Демоны в Истинной Форме при провале также немедленно должны пройти тесты на Нестабильность. В конце своего Хода они могут повторить тест, чтобы избавиться от эффекта – если они при этом находятся вне радиуса W Ритуалиста метров от него, им достаточно одного Успеха. Однажды пройдя тест против Отрицания, демон становится иммунным к эффекту на 24 ч.

Ограждение

Распространенные инкантации защиты от вселения демонов, часто обязательные при охоте на Демон-Принцев, что вселяются в Хосты и перескакивают в одного из охотников, при уничтожении своего.

Требования: Scholastic Lore (Imperial Creed) +0 или Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Ритуалист воздевает вверх символический фокус, изрекая слова икантации. Он может проводить этот ритуал до T.b минут (требуя отдых в 1 минуту, прежде чем продолжить) и в начале каждого Хода проведения должен проходить тесты на **Scholastic Lore (Imperial Creed) (W)+20** или **Scholastic Lore (Occult) (I) +10**.

Результат: Все атаки Одержимостью по целям, которые находятся в пределах W Ритуалиста метров, получают штраф **–10×Успехи**.

Изгнание

Классический ритуал изгнания демона из хоста.

Требования: Scholastic Lore (Imperial Creed) +0 или Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Ритуалист рисует круг вокруг цели – хоста демона (хост должен быть обездвижен для этого). Создание круга и инкантации занимают 5 минут работы, после чего Ритуалист проводит тест на **Scholastic Lore (Imperial Creed) (W)–20** или **Scholastic Lore (Occult) (I) –10**.

Результат: Демон в Хосте должен пройти тест на **W+0** и набрать больше Успехов, чем Ритуалист, иначе его немедленно изгоняет из Хоста и выбрасывает в Варп. Если Хост еще сохранил свою душу, он теряет сознание как от Усталости и может по выбору ГМа сохранить часть мутаций, которые вызвал в нем демон, и получить Порчи – чем сильнее победа ритуалиста на тесте, тем меньше следов демона остается в Хосте.

Слово Сокрушения

Опытные экзорцисты способны опалять демонов светом Императора или психической мощью, вырванной из Варпа правильной инкантацией.

Требования: Scholastic Lore (Imperial Creed) +10 или Scholastic Lore (Occult) +10.

Ритуал: Ритуалист воздевает вверх символический фокус, изрекая слова икантации в течении W.b цели Ходов –1 Ход за каждый уровень прокачки его Навыка для ритуала выше +0 и еще –1 за талант Mastery для этого Навыка (минимум 1 Ход). В течении всего ритуала цель – демон в любой из форм – должна находится в пределах прямой видимости Ритуалиста. В конце проведения он должен пройти тест на **Scholastic Lore (Imperial Creed) (W)+0** или **Scholastic Lore (Occult) (I) –10**.

Результат: За каждый Успех на тесте с символического фокуса слетает по снаряду психической энергии и автоматически попадает в демона. От снарядов нельзя Избегать и они поражают как материальных, так и Бесплотных демонов, но силовые щиты могут их останавливать. Каждый снаряд наносит демону 1d10 непоглощаемого E Dmg. При использовании этого ритуала через Scholastic Lore (Imperial Creed) снаряды также получают свойство Sanctified.

Слово Искоренения

Тайные гимны ненависти или колдовские инкантации позволяют опалять мощью слова даже искусно связанных с Реальностью демонов.

Требования: Запись (2), Scholastic Lore (Imperial Creed) +10 или Scholastic Lore (Occult) +10.

Ритуал: Аналогичен Слову Сокрушения, кроме другой инкантации и того, что действует на Одержимых и Демонические Машины, а не только демонов в одной из трех форм призыва.

Результат: Аналогичен Слову Сокрушения.

Слово Расковывания

Мало кто вне Инквизиции и гроссмейстеров Храмовников Псайканы владеет этой тайной техникой, позволяющей насильно вырывать демонов из их узилищ, лишая последователей Разрушительных Сил их излюбленного оружия.

Требования: Запись (4), Scholastic Lore (Imperial Creed) +10 или Scholastic Lore (Occult) +10.

Ритуал: Ритуалист воздевает вверх символический фокус, изрекая слова икантации в течении 2×W.b цели Ходов –1 Ход за каждый уровень прокачки его Навыка для ритуала выше +0 и еще –1 за талант Mastery для этого Навыка (минимум 1 Ход). В течении всего ритуала цель – демоничекое оружие или демоническая машина – должна находится в пределах прямой видимости Ритуалиста и не далее W ритуалиста метров от него. В конце проведения Ритуалист должен пройти тест на **Scholastic Lore (Imperial Creed) (W)–20** или **Scholastic Lore (Occult) (I) –30**.

Результат: Демон внутри оружия или машины должен пройти тест на **W+0** с бонусом +10 за каждый уровень Связывания и набрать больше Успехов, чем Ритуалист, иначе его изгоняет из его сосуда прямо в Варп. Демонические машины при этом остаются безжизненными остовами, тогда как демоническое оружие имеет шанс разрушиться или стать руническим как обычно при Освобождении.

Гимн Изгнания

Демоны в Истинной Форме особенно уязвимы к символическому воздействию, и опытный экзорцист способен изгонять их одним словом, но только с очень близкого расстояния, зачастую требуя все это время находиться в рукопашной с изгоняемым демоном.

Требования: Scholastic Lore (Imperial Creed) +10 или Scholastic Lore (Occult) +10.

Ритуал: Для этого ритуала символический фокус не обязательно держать в руке – достаточно иметь его где-то на своем снаряжении. Ритуалист изрекает слова икантации в течении W.b цели Ходов –1 Ход за каждый уровень прокачки его Навыка для ритуала выше +0 и еще –1 за Талант Mastery для этого Навыка (минимум 1 Ход). В течении всего ритуала цель – демон в Истинной Форме – должна находится в пределах прямой видимости Ритуалиста и не далее W.b ритуалиста метров от него. В конце проведения Ритуалист должен пройти тест на **Scholastic Lore (Imperial Creed) (W)+10** или **Scholastic Lore (Occult) (I) +0**. Этот тест получает бонусы или штрафы от Модификаторов Призыва. Демон автоматически понимает, чем ему грозит это ритуал, и, скорее всего, будет пытаться помешать ему всеми силами.

Результат: Демон должен пройти тест на **W+0** и набрать больше Успехов, чем Ритуалист, иначе его немедленно изгоняет из Материума и выбрасывает в Варп.

Освящение

Опытные священники и исповедники Экклезиархии способны проецировать свою веру в оружие, наполняя его силой Императора.

Требования: Scholastic Lore (Imperial Creed) +20.

Ритуал: Ритуалист проводит один час, распевая псалмы ненависти над рукопашным оружием или боеприпасом для стрелкового оружия (для огнеметов это может быть целая канистра, достаточная, чтобы заправить тяжелый огнемет или 3 обычных огнемета). В конце Ритуалист должен пройти тест на **Scholastic Lore (Imperial Creed) (W)–20**. Ритуалист может совершать этот ритуал только один раз в сутки.

Результат: В течении следующих суток урон освященным оружием или боеприпасом игнорирует Трейт Daemonic и, если оно наносит урон демону, тот должен проходить тест на Нестабильность, независимо от того, наносил он урон в свой Ход или нет.

Печать Презрения

Порой лучший способ бороться с демонами – это укрепить Реальность от их вселения, и как жрецы Экклезиархии так и опытные оккультисты используют его для укрепления своих твердынь и затягивания брешей в Завесе, оставленных демоническими ритуалам.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Imperial Creed) +20 или Scholastic Lore (Occult) +20.

Ритуал: Ритуалист проводит один час, зачитывая инкантации ритуала, окруженный символическими фокусами – для жреца это должно быть внутреннее убранство храма или переносной реликварий, а для оккультиста – вычурный колдовской круг или кольцо оберегов. В конце Ритуалист должен пройти тест на **Scholastic Lore (Imperial Creed) (W)–20** или **Scholastic Lore (Occult) (I) –30**.

Результат: Область укрепления Завесы +1 радиусом 1км расходится вокруг центра ритуала и держится в течении 1 дня. Ритуалист может потратить Успехи на Ритуал после первого, чтобы увеличивать степени Укрепления на 1, радиус действия на 1 км, или длительность на 1 день за каждый потраченный Успех. Эффект множественного проведения этого ритуала не складывается. Альтернативно, ритуал может перманентно затягивать Истончения, оставленные ритуалами и массовыми убийствами, если его площади покрытия и степени укрепления хватает, чтобы укрепить Завесу до среднего по планете уровня.

Великое Изгнание

Высшие демоны и Демон-Принцы бессмертны и чаще всего лучшее, на что могут надеяться сражающиеся с ними, это изгнать их из Реальности как можно надольше. Инквизиторы Ордо Маллеус и их таинственный воинственный орден Астартес применяют этот ритуал как последнее средство против могучих демонов, которых даже самое мощное оружие в их арсеналах не может отправить в Варп более чем на пару десятилетий. Ходят слухи что сам Осквернитель использовал версию подобного ритуала против Демонических Примархов при своем восхождении.

Требования: Запись (4), Истинное Имя демона, Scholastic Lore (Imperial Creed) +30 или Scholastic Lore (Occult) +30.

Ритуал: Для этого ритуала символический фокус не обязательно держать в руке – достаточно иметь его где-то на своем снаряжении. Ритуалист изрекает слова икантации и зачитывает Истинное Имя демона в течении W.b+2×Inf.b цели Ходов –1 Ход за каждый уровень прокачки его Навыка для ритуала выше +0 и еще –1 за Талант Mastery для этого Навыка (минимум 5 Ходов). В течении всего ритуала цель – демон в Истинной Форме – должна находится в пределах прямой видимости Ритуалиста и не далее W ритуалиста метров от него. В конце проведения Ритуалист должен пройти тест на **Scholastic Lore (Imperial Creed) (W)–20** или **Scholastic Lore (Occult) (I) –30**. Этот тест получает бонусы или штрафы от Модификаторов Призыва, кроме знания Истинного Имени. Демон автоматически понимает, чем ему грозит это ритуал, и, скорее всего, будет пытаться помешать ему всеми силами.

Некоторые демоны по решению ГМа могут иметь особенно длинные Истинные Имена, что добавляет к длительности ритуала. Если Ритуалист выходит из строя в процессе зачитывания ритуала, другой Ритуалист, соответствующий требованиям, может пройти тест на **Scholastic Lore (Imperial Creed) (W)+10** или **Scholastic Lore (Occult) (I) +10**, чтобы подхватить ритуал на том месте, где он оборвался, и продолжить дальше.

Результат: На Успехи Ходов, или пока Ритуалист не умрет, демон получает штраф **–2×Успехи** на все тесты, кроме тестов Нестабильности. Если в этот период он будет изгнан в Варп, демон не может быть призван или как-то еще вернуться в Реальность в течении 100 лет и 1 дня за каждый Успех.

Это ограничение на призыв может быть снято, если Ритуалист, завершивший ритуал, умрет, и его труп будет ритуально осквернен и принесен в жертву изгнанному демону в демоническом ритуале.

ПРОКЛЯТЬЯ

Проклятья – особые ритуалы, накладывающие долговременные эффекты на цель. Обязательным компонентом лютого проклятья является частичка тела его цели – как правило локон волос, обрезки ногтей, виал крови и т.п., которая используется как фокус и якорь энергий ритуала.

На тесты ритуалов проклятий действуют следующие модификаторы:

Факторы Знакомства	Мод
Ритуалист никогда не видел цель	–60
Ритуалист видел цель только несколько раз	–50
Ритуалист общался с целью хотя бы раз	–40
Ритуалист вел дела с целью несколько раз	–30
Ритуалист и цель знают друг друга	–20
Ритуалист и цель знают друг друга много лет	–10
Ритуалист и цель – очень близкие знакомые или заклятые враги	+0

Факторы Симпатии	Мод
Ритуал проводится в доме или базе цели	+30
Фокусом ритуала является глаз, сердце или конечность цели	+30
Ритуал включает жертвоприношение дорогого цели человека	+30
Ритуал проводится в значимом для цели месте	+20
Фокусом ритуала является орган цели (палец, почка и т.п.)	+20
Ритуал включает жертвоприношение важного цели предмета	+20
Ритуал проводится в месте, которое цель часто посещает	+10
Фокус ритуала снят с тела цели не более суток назад	+10
Ритуал включает жертвоприношение предмета, что цель носила на себе длительное время	+10

Что Посеешь...

Цена Ошибки ритуалов Проклятий всегда одна – вырвавшиеся из под контроля энергии устремляются к ближайшей цели и проклинают самого Ритуалиста. Если в ритуале участвуют ассистенты, проклятье накладывается на главного Ритуалиста, но тот может пройти тест на Scholastic Lore (Occult) –20 и, в случае Успеха, перенаправить его на одного из своих ассистентов.

Снятие Проклятья

Большинство проклятий действуют длительное или неограниченное время. Чтобы прекратить их эффект на цель должно быть наложено это же проклятье повторно. Нужно накладывать именно ту же вариацию Записи ритуала, т.к. большинство проклятий существует в десятках если не сотнях разных вариаций Записи. Определение нужной является Исследованием по Scholastic Lore (Occult) или Forbidden Lore (Warp), сложность и банк Успехов которого определяет ГМ в зависимости от редкости проклятья и количества Успехов на его проведение.

Проклятья также имеют **условия снятия**, при выполнении которых целью эффект немедленно спадает.

Проклятье Маяка

Одно из простейших проклятий, использующее симпатическую связь с целью для ее выслеживания.

Требования: Запись (0), Scholastic Lore (Occult) +0.

Ассистенты: 0-2 **|** Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Фокус ритуала и продолговатый предмет с явной направленностью (наконечник стрелы, гвоздь, пуля, стрелка компаса) помещаются в простой круг и в течении 5 минут над ними зачитывается инкантация. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) +0**.

Результат: Фокус рассыпается пылью, а предмет-указатель, если его подвесить на нити, сбалансировать на шарнире или положить на поплавок в жидкости, всегда будет указывать своим концом на цель. Псайкер, держащий такой указатель в закрытом кулаке, может пройти тест на **Psyniscience+0**, чтобы определить точное направление и расстояние до цели.

Пока проклятье активно, цель постоянно чувствует на себе чье-то внимание, словно кто-то смотрит на нее из-за спины. От раздражения и тревоги цель получает штраф –10 на все социальные взаимодействия, кроме Запугивания. Цель, имеющая талант Paranoia, плохо высыпается от тревоги и просыпается с 1 Усталости, но получает бонус +20 на тесты Awareness, даже когда она спит.

Условия Снятия: Проклятье спадает и связь между целью и указателем разрывается, если цель пересекает текущую воду. Это может быть как пересечение реки, ручья или магистральной трубы водопровода или канализации Улья, переплыв его, перейдя по мосту непосредственно над потоком или перелетев над ним на низкой высоте, так и от принятия водного душа или попадания под дождь.

Проклятье Куклы

Одно из самых известных проклятий, позволяющее поражать цель вспышками внезапной боли в ключевые моменты.

Требования: Запись (1), Scholastic Lore (Occult) +0.

Ассистенты: 0-2 **|** Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Фокус ритуала помещается внутрь тряпичной или восковой куклы, отображающей внешность цели, и в течении 1 часа над куклой зачитывается инкантация. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) +0**.

Результат: За полудействие в куклу может быть воткнута иголка – это причиняет цели очень сильную боль, что Оглушает ее на 1 Раунд. В зависимости от места укола куклы, цель получает дополнительные эффекты:

Голова – 1d10 урона в I, P и W;

Грудь – 1d10 урона в S, T и A;

Живот – рвота в течении 1d5 Раундов (считается как Оглушение);

Пах – штраф –20 на все тесты в течении 1d10 раундов от сильной боли;

Нога – нога цели подкашивается и она падает на землю;

Рука – цель роняет вещи в руке;

За каждый Успех на проведение ритуала куклу можно использовать один раз и по мере ее использования от мест уколов расходятся красные пятна, делая куклу полностью красной когда она исчерпывает заряды.

Условия Снятия: Проклятье спадает и связь с куклой разрывается, если внешность цели меняется любым способом, например перекраска волос, получение или потеря загара, потеря или получение новых конечностей, шрамы или их сведение. Получение целью любой мутации, даже не меняющей внешность, также снимает проклятье.

Проклятье Удушающей Тьмы

Еретик просит Темных Богов наслать морок на своего врага.

Требования: Запись (1), Forbidden Lore (Heresy) +0.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Этот ритуал проводится в полном одиночестве и в кромешной тьме. Ритуалист сжигает фокус в закрытом кадиле, чтобы свет огня не освещал комнату, и в течении часа произносит молитвы Темным Богам, взывающие кару на голову своей цели. В конце Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Heresy) (W) +10**.

Результат: Цель Ослеплена и Оглохшая. В начале своего Хода цель может пройти тест на W+0, чтобы подавить эффект на Успехи раундов. Чистые душой жертвы (Cor 0-9) имунны к эффекту.

Условия Снятия: Удушающая Тьма развеивается сама через Cor.b цели дней. Если Cor цели каким-то образом уменьшается, проклятье спадает досрочно.

Проклятье Кривой Руки

Еретик просит Темных Богов наслать неудачу на своего врага.

Требования: Запись (1), Forbidden Lore (Heresy) +0.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Этот ритуал проводится в полном одиночестве. Ритуалист использует оружие или инструмент, чтобы уничтожить фокус, размалывая его в пыль или измельчая, и в течении часа произносит молитвы Темным Богам, взывающие кару на голову своей цели. В конце Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Heresy) (W) +10**.

Результат: Цель понижает порог Критического Провала на 10 (обычно до 86+) и понижает порог Критического Успеха до 1. В зависимости от использованного в ритуале орудия, цель также получает штраф –10 на тесты стрельбы, рукопашной или ремесла для соотвественно стрелкового оружия, рукопашного оружия или инструмента. Чистые душой жертвы (Cor 0-9) имунны к эффекту.

Условия Снятия: Кривая Рука развеивается сама через Cor.b цели дней. Если цель выбрасывает Критический Успех на тесте, получавшем штраф –10 от этого проклятья, оно спадает досрочно.

Проклятье Суеты

Это тонкое и обманчивое проклятье мешает жертве концентрироваться на работе, насылая на нее бесконечную череду отвлечений и помех. Немало имперских Инквизиторов или их аколитов опоздали со своими расследованиями из-за таких казалось бы случайных происшествий.

Требования: Запись (2), Scholastic Lore (Occult) +10.

Ассистенты: 0-2 | Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Этот ритуал можно проводить только на мирах с развитой инфраструктурой и Ритуалист с жертвой должны находиться на одном мире, чтобы проклятье сработало. Фокус ритуала помещается внутрь контейнера для перевозок, будь это конверт письма, пакет бандероли, ящик посылки или капсула пневмопочты. Контейнер покрывается рунической вязью, которая для непосвященных выглядит как неразборчивые каракули. После этого главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –10**, и, в случае Успеха, отправляет контейнер по адресу жертвы.

Результат: Контейнер не доходит по адресу, обращаясь в пыль на полпути. Вместо этого окрестности жертвы поражает череда отвлечений: городские службы устраивают длительный и шумный ремонт, Арбитры совершают серию облав с перестрелками на соседей жертвы, замешанных в криминальном мире, прорыв водопровода заливает соседний хаб, вызвав волну беженцев и т.п. Эти помехи никогда не задевают саму жертву напрямую, но из-за них она не может полноценно концентрироваться на работе и все ее тесты Крафта и Исследования занимают втрое больше времени и получают штраф –20. Все, кому не повезло жить рядом с жертвой страдают от таких же эффектов.

Условия Снятия: Проклятье спадает, если жертва покидает это место на один месяц, или в течении месяца не занимается там серьезной работой, требующей целой смены.

Проклятье Вечного Ужаса

Это проклятье насылает на жертву смертный ужас перед мощью Варпа, порой сопровождающийся тонкими галлюцинациями. Но его истинная опасность заключается в возможности проклинать целые династии, что позволяет выводить из игры благородные дома аристократов и родословные Вольных Торговцев, а уж урон, который может нанести такое проклятье дому Навигаторов, может задеть множественные сектора.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +10 или Forbidden Lore (Warp) +10.

Ассистенты: 0-2 | Scholastic Lore (Occult) +0 или Forbidden Lore (Warp) +0.

Ритуал: Прежде чем проводить этот ритуал, Ритуалист должен узнать что-то, чего его жертва боится. Это может быть как конкретный персонаж или чудовище, так и абстрактный концепт, вроде страха подвести своих товарищей или страха ложного обвинения. Ритуалист формирует символические отображения цели и ее страха, после чего сжигает фокус ритуала и осыпает оба отображения его пеплом. Ритуал занимает 1 час. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –10** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –10**.

Фамильное Проклятье: Ритуалист может попытаться проклясть всю семью жертвы, как его прямых предков и потомков, так и непрямых родственников до третьего колена, причем их дети, рожденные после наложения проклятья, будут наследовать проклятье дальше. Для Астартес наследование считается через геносемя, а не родителей. Для этого он должен пройти тест на ритуал *три раза* с дополнительным модификато-ром **–10**. Если он провалит хотя бы один из этих тестов, Ритуалист, его ассистенты и их семьи (или товарищи по решению ГМа) становятся проклятыми согласно правилу «Что Посеешь...». Если он критически проваливает один из этих тестов, проклятье теперь можно снять только по Условиям Снятия.

Результат: Цель считает всех персонажей и некоторые невоодушевленные предметы или сцены по решению ГМа имеющими рейтинг Страха 1, а если они имеют свой рейтинг Страха – считает его на 1 выше до максимума в 4. Ужасы, мерещащиеся в каждой тени и приходящие в кошмарах, мешают цели отдыхать, от чего она тратит в 4 раза больше времени на снятие Усталости. Загнанная своими ужасами цель получает штраф –20 на все социальные взаимодействия, а если проклятье действует на нее дольше месяца, хронический стресс подрывает ее здоровье, накладывая штраф –10 на все остальные тесты. Бесстрашные цели имунны к эффекту.

Условия Снятия: Когда цель преодолевает свой Страх Критическим Успехом и умудряется не только устоять перед ним сама, но и вдохновить или защитить своими действиями до конца сцены хотя бы одного из своих соратников, проклятье спадает с нее.

Проклятье Черного Зеркала

Это проклятье обращает боль и травмы, наносимые жертвой, против нее самой, отражая плоды ее оружия на ее теле как болезненные стигматы, повторяющие форму и природу ее собственного оружия.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +10.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Ритуалист сжигает фокус и посыпает его пеплом символическое отображение жертвы (куклу, портрет, пикт) и небольшое зеркало, после чего уничтожает как отображение, так и зеркало, и формирует из их кусков колдовской круг, в котором он распевает строки ритуала в течении 6 часов. После этого Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –20**, или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –20**.

Результат: Каждый раз, когда жертва наносит кому-то кроме себя неполощенный урон, она должна проходить тест на W–20, или получить 1d5 непоглощаемого урона того же типа в ту же часть тела (но не больше нанесенного ее цели урона). Жертва может получать этот урон только один раз в Раунд.

Условия Снятия: Проклятье спадает, если жертва проявляет искреннее милосердие к поверженному врагу.

Проклятье Проказы

Это проклятье лишает жертву способности чувствовать боль и постепенно подтачивает ее здоровье, порой усугубляя полученные ею раны, в то время, как сама жертва не понимает, насколько тяжело она ранена.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +10.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Ритуалист измельчает фокус в пыль и смешивает его с собственной кровью, после чего скармливает эту смесь целому горшку червей или личинок и, дождавшись когда они закончат трапезу, убивает их ядом. Из мертвых личинок он выкладывает ритуальный круг, распевая строки инкантации в течении 7 часов. После этого Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –20**, или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –20**.

Результат: Цель теряет возможность воспринимать боль, но каждый раз, когда она получает непоглощенный урон, ГМ втайне бросает 1d5 и на 1 жертва получает еще 1d10 непоглощаемого урона того же типа. ГМ записывает этот урон втайне и она узнает о нем только если ее проверят медосмотром, или когда она начнет получать критические эффекты.

Условия Снятия: Проклятье спадает, если жертва проводит целый месяц в полном одиночестве, избегая общения и сидя на строгом посту.

Проклятье Эфирной Плети

Это проклятье направляет и усиливает гнев Варпа против колдуна, обращая его собственные силы против него.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +10.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Ритуалист заставляет жертвенное разумное существо, которое должно быть псайкером или участвовать в хотя бы одном ритуале до этого, съесть фокус, после чего убивает его и рисует его кровью ритуальный круг, распевая строки инкантации в течении 8 часов. После этого Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –20**, или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –20**.

Результат: Когда цель вызывает Феномен Варпа, она вместо этого всегда вызывает Прорыв с результатом 39-46 «Психическое Зеркало».

Условия Снятия: Проклятье спадает, если жертва не манифестирует психосилы и не участвует в ритуалах в течении месяца.

Проклятье Изгоя

Это проклятье изолирует жертву от общества, вселяя во всех, с кем она общается, противоестественное отвращение к ней.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +10.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Фокус ритуала помещается внутрь тряпичной или восковой куклы, отображающей внешность цели, и Ритуалист зарывает ее в землю или замуровывает в стену или под пол, распевая строки ритуала в течении 9 часов. После этого Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –20**, или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –20**.

Результат: Каждый персонаж, обладающий душой, с которым жертва общается, должен пройти тест на W+0, или жертва получает штраф –30 на общение с ним, из-за того, что персонаж чувствует подсознательное отвращение к жертве и стремится как можно быстрее завершить разговор и убраться от нее.

Условия Снятия: Проклятье спадает, если жертва в течении месяца не делает ничего, чтобы продвигать собственные амбиции.

Проклятье Слова Силы

Эти древние проклятья на архаических диалектах накладывают очень специфические эффекты, уникальные для каждой из инкантаций.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +20, Linguistics (Low Gothic) +10, Total Recall.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Этот ритуал проводится в одиночестве и занимает один час. Фокус ритуала помещается в простой ритуальный круг и Ритуалист зачитывает из памяти инкантацию проклятья, соблюдая четко указанный тон и необычные произношения, указанные в Записи. После этого Ритуалист закрепляет ритуал, проводя комбинированный тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –20** и **Linguistics (Low Gothic) (I) –40**. Навык Trade (Linguist) дает бонус +10 на тест Linguistics и +5 на тест Scholastic Lore и еще +10/+5 за каждый уровень прокачки этого ремесла выше +0.

Результат: При успешном проведении ритуала, фокус рассыпается прахом и круг вокруг него на несколько секунд загорается цветным пламенем и гаснет. Жертва получает уникальный эффект для каждого из Слов Силы, считающихся как отдельная Запись:

- ***Изгнание:*** жертва получает Трейт Warp Instability. Если он у нее уже есть, она получат штраф –20 на тесты Нестабильности.
- ***Кровопускание:*** когда жертва получает непоглощенный урон, бросьте 1d10 и на 1 жертва также получает Кровотечение.
- ***Мор:*** когда жертва получает непоглощенный урон, бросьте 1d10 и на 1 атака получает свойство Toxic (Cor.b жертвы). Если у атаки уже есть это свойство, Cor.b жертвы добавляется к рейтингу свойства.
- ***Погибель:*** когда жертва получает непоглощенный урон, бросьте 1d10 и на 1 атака получает свойство Crippling (Cor.b жертвы). Если у атаки уже есть это свойство, Cor.b жертвы добавляется к рейтингу свойства.
- ***Пламя:*** когда жертва получает непоглощенный урон, бросьте 1d10 и на 1 атака получает свойство Flame. Если у атаки уже есть это свойство, тесты A жертвы от Загорания получают штраф –30.
- ***Прореха:*** когда жертва получает непоглощенный урон, бросьте 1d10 и на 1 атака получает свойство Corrosive (Cor.b жертвы). Если у атаки уже есть это свойство, Cor.b жертвы добавляется к рейтингу свойства.
- ***Рассеянность:*** жертва получает штраф –20 на все тесты Awareness, Charm, Command, Commerce, Deceive, Intimidate, Logic и Scrutiny.
- ***Летаргия:*** жертва не может совершать Бег и ее скорость Натиска уменьшается до скорости Полного Движения.
- ***Мишень:*** промахи по жертве могут быть переброшены, если они не являются Критическими Провалами.
- ***Запинка:*** жертва автоматически проваливает тесты Финтов (как в нападении так и в защите) и Вольтов на Cor.b Провалов.
- ***Слабость:*** жертва уменьшает свою S вдвое (Окр.▲).
- ***Истощение:*** жертва уменьшает свою T вдвое (Окр.▲).
- ***Оцепенение:*** жертва уменьшает свою A вдвое (Окр.▲).
- ***Осечка:*** стрелковое оружие в руках жертвы получает –1 к Надежности.
- ***Связывание:*** жертва бросает на Ритуалы два раза и отбрасывает лучший результат. Если жертва является псайкером или чернокнижником, она уменьшает свой бPR вдвое (Окр.▲).
- ***Беззащитность:*** жертва бросает встречные тесты против ритуалов, психосил и выжигания души два раза и отбрасывает лучший результат.

Чистые душой жертвы (Cor 0-9) имунны к эффектам этого проклятья.

Условия Снятия: В отличие от других проклятий, каждое из Слов Силы существует только в одной вариации. Их можно снять только повторным накладыванием, но они не требуют предварительного Исследования.

Проклятье Искушения

Это проклятье посылает в сны жертвы вкрадчивые голоса и видения, обещающие выполнение ее желаний и мечтаний, медленно но верно подтачивая ее душу и склоняя ее на службу Разрушительным Силам.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +20 или Forbidden Lore (Heresy) +20.

Ассистенты: 2 **|** Scholastic Lore (Occult) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +0.

Ритуал: Фокус ритуала помещается внутрь колдовского круга с вписанным треугольником, на каждом углу которого стоит по Ритуалисту, и они распевают строки ритуала в течении 8 часов. После этого главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –50**, или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –40**.

Результат: Каждый раз, когда жертва спит, она должна пройти тест на W+10 с бонусом, равным ее Cor, или получает 1d5 Порчи. Пока она проклята, она может изучать Common Lore (Chaos) до +30 и Forbidden Lore (Heresy, Daemons, Psykers или Warp) до +20 без всяких источников, получая знания от голосов в своих снах.

Условия Снятия: Проклятье спадает, если жертва искренне исповедается в своих греха и соблазнах перед имперским Исповедником или аналогом – персонажем, что верует в божественность Императора и имеет Scholastic Lore (Imperial Creed) +20.

Проклятье Злого Рока

Это проклятье обращает силы Судьбы, помогающие сильным мира сего против них, обращая ее дары в кару.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +20 или Forbidden Lore (Warp) +20.

Ассистенты: 0-2 **|** Scholastic Lore (Occult) +0 или Forbidden Lore (Warp) +0.

Ритуал: Фокус ритуала помещается внутрь колдовского круга, нарисованного топливом, вроде оружейного прометия, и над ним произносятся инкантации проклятья в течении 1 часа. После этого главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –50**, или **Forbidden Lore (Warp) (I) –40**.

Результат: Круг заполняется пламенем и сгорает, уничтожая фокус. Каждый раз, когда жертва применяет Очки Бесчестия или Очки Судьбы, кроме как для талантов и избегания смерти, результат полностью противоположен – переброс теста принимается, только если его результат хуже, вместо бонуса к тесту они дают штраф, вместо дополнительных Успехов – отнимает Успехи (обращая Успех в Провал если они падают до 0), а вместо лечения Ран персонаж теряет их.

Условия Снятия: Проклятье спадает, когда максимум очков Бесчестия или Судьбы жертвы уменьшается по любой причине.

Проклятье Темного Двойника

Это сложное проклятье насылает на жертву мстительного демона, что периодически вселяется в нее, совершая ужасные преступления.

Требования: Запись (4), Scholastic Lore (Occult) +20 или Forbidden Lore (Daemons) +20.

Ассистенты: 0-2 **|** Scholastic Lore (Occult) +10 или Forbidden Lore (Daemons) +10.

Ритуал: Фокус ритуала, заключенный полноразмерную статую цели, помещается в круг призыва низшего демона, после чего проводится ритуал призыва демона в Истинной Форме, дополненный инкантацией, занимающей 1 час, и требующей тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –70**, или **Forbidden Lore (Daemons) (I) –50**. Этот тест получает бонус +20, если вместо статуи с фокусом в круг помещается сама жертва.

Результат: Раз в 28 дней по определенному при накладывании проклятья условию, например при определенной фазе луны, приливе/отливе моря или определенной погоде демон манифестируется возле жертвы в бесплотной Истинной Форме и атакует ее Атакой Одержимости до тех пор, пока один из них не победит, при этом демон имеет бонус +30 на свои тесты Одержимости. Если демон побеждает, жертва действует как Одержимый с Cor 100 под контролем демона. Ритуалист может при накладывании проклятья дать демону Даров Одержимого на до 1500 хр. Демон остается в контроле только на 8 часов, но Жертва не помнит ничего, что он делал все это время.

Проклятье является наследным и отмечает души всех детей жертвы (или наследников Геносемени для Астартес) – когда жертва умирает, ее старейший наследник получает Проклятье в наследство. Если он умирает, его проклятье передается в первую очередь его прямым наследникам, но если их нет, оно передается следующему по старшинству наследнику предыдущего поколения проклятья.

Условия Снятия: Проклятье спадает, если в жертву вселеятеся другой демон в любом виде.

Проклятье Слабины

Это сложное проклятье вмешивает злой рок в судьбу жертвы, направляя удары в одну из ее конечностей в самые уязвимые места.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +30 или Forbidden Lore (Heresy) +30.

Ассистенты: 0-2 | Scholastic Lore (Occult) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +10.

Ритуал: Фокус ритуала растворяется в кислоте и смешивается с песком, из которого выплавляется стеклянная фигурка, отображающая жертву. Ритуалист разрисовывает эту фигурку руническими вязями, зачитывая слова инкантации в течении 1 часа, после чего разбивает одну из ее конечностей вдребезги. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –40** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –40**.

Результат: Прицельные атаки в выбранную конечность жертвы не получают штрафа и получают один дополнительный кубик урона, а все наносимые по этой конечности Критические Эффекты увеличиваются на 1d5.

Условия Снятия: Проклятье спадает, если в жертва теряет проклятую конечность, даже если ее после этого присоединяют обратно или заменяют бионикой.

Проклятье Предрешенья

Это проклятье связывает судьбу жертвы с крайне маловероятной предрешенной смертью, делая ее многократно опаснее.

Требования: Запись (4), Scholastic Lore (Occult) +30 или Forbidden Lore (Heresy) +30.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Фокус ритуала сжигается и смешивается с чернилами, контейнер с которыми ставится на лист пергамента из человеческой кожи и заключается в ритуальный круг, над которым Ритуалист в течении часа зачитывает инкантации проклятья. В конце Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –30** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –30**.

Результат: Чернила исчезают из контейнера и на пергаменте появляется текст предрешения, обещающий верную смерть жертве при исполнении как минимум троих (но возможно больше) маловероятных условий, например «Смерть настигнет его, когда чистое сердцем дитя поразит его в сердце стрелой из чистого серебра во время его великого триумфа». Если эти условия исполняются, они убивают жертву на месте, даже если теоретически не должны. Сжигание Бесчестия или Очков Судьбы не работают против предрешенной смерти.

Условия Снятия: Это проклятье не может быть снято повторным накладыванием, но спадает, если кто-то попытается убить жертву, выполнив все условия предрешения, кроме одного.

Проклятье Вечности

Это проклятье используется как изощренное наказание для врагов, для которых даже смерть – слишком слабая кара, или как средство предовращения воскрешения особо могущественных противников.

Требования: Запись (5), Scholastic Lore (Occult) +30 или Forbidden Lore (Heresy) +30.

Ассистенты: 4-8 | Scholastic Lore (Occult) +20 или Forbidden Lore (Heresy) +20.

Ритуал: Это проклятье накладывается непосредственно на жертву, которую нужно разрисовать сложными руническими связями на голую кожу и поместить внутрь ритуального круга, вокруг которого ритуалисты в унисон распевают строки ритуала в течении 8 часов. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –80** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –80**.

Результат: Призрачные лезвия и когти возникают в воздухе, разрубая и разрывая тело жертвы на куски – главный Ритуалист сам решает, на сколько и каким образом, включая описание ран в инкантации проклятья. Если жертва была без сознания, она при этом приходит в сознание. Несмотря на то, что жертву разрубает на дюжину кусков, она остается живой и в сознании, в то время как противоестественные энергии поддерживают в ней жизнь и связь между кусками, связывая их с ее душой. Более того, куски жертвы становятся абсолютно неуязвимыми. Жертва может использовать свои уцелевшие органы как обычно, например, если уцелела глазница и глаз, она может моргать и вращать глазом и видеть сквозь него. Жертва продолжает чувствовать боль от всех своих ран, она больше не нуждается в еде или воздухе, хотя испытывает голод и удушье. Сила проклятья сдерживает изменения в разуме жертвы, не позволяя ей привыкнуть к боли или сойти с ума.

Куски жертвы, как правило, разделяют и прячут в труднодостижимых местах, но если какой-то из них оказывается в принципиально недостижимом месте, вроде сброшенный в звезду, или оставленный в межзвездном космосе, он исчезает и появляется в забытом тайнике в случайном обитаемом месте.

Условия Снятия: Проклятье спадает, если все куски жертвы собирают вместе и соединяют обратно, заживляя все раны. Повторное накладывание (для которого нужен только один из кусков как фокус) позволяет жертве нормально умереть.

ПРОЧИЕ РИТУАЛЫ

Ритуал Связывания Душ

Некоторые Лорды-Колдуны не удовлетворяются обычной верностью и связывают души своих Миньонов со своей, обеспечивая их абсолютную покорность и способность видеть мир их глазами.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +10 или Forbidden Lore (Warp) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +10, Meditation, PR 5+.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Этот ритуал может проводится только в условиях глубокой изоляции, только с участием ритуалиста и цели – его собственного Миньона, если он является разумным живым существом, обладающим душой – чтобы до них не доходило ни единого отзвука речи других людей. Ритуалист медитирует в помещении с целью, мысленно повторяя инкантации ритуала, но не произнося ни слова вслух, после чего проводит тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –30** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –30** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –30**. Если тест был успешным, Ритуалист должен немедленно пройти встречный тест на **W–30+10 за каждый Успех предыдущего теста после первого vss W+0** против цели.

Результат: Ритуалист и цель теперь связаны друг с другом духовно. Они могут воспринимать мир через чувства друг друга и использовать сенсорные Навыки и Таланты друг друга. Если оба находятся в одном месте, они не могут быть застануты Врасплох если только оба не оказываются застанутыми Врасплох. Эта связь может поддерживаться на расстоянии до суммы W.b обоих персонажей км. Цель также становится фанатично преданной Ритуалисту и автоматически проходит все тесты Лояльности, даже если ее отправят на самоубийственные миссии.

Если Ритуалист или цель получают урон от Выжигания Души или Варп-Оружия, после поглощения этот урон распределяется между ними поровну. Если цель умирает, Ритуалист должен пройти тест на **W–30** (считающийся как против психосилы) или **перманентно теряет 2d10 W**.

Цена: Независимо от результата встречного теста, как Ритуалист, так и его цель получают T.b+1 Усталости и валятся без сознания на 1d5 ч. После того, как они очнутся, снятие Усталости занимает вдвое больше времени, чем обычно, пока они не снимут всю.

Цена Ошибки: Если первый тест ритуала был провален, Ритуалист должен пройти тест на W–40, или потерять Трейт Psyker на 1d5 дней от мощной психической отдачи. Как Ритуалист так и цель должны пройти тесты на T–20, или потерять сознание на 1d5 часов, быть ослепленным на 1d10 дней и получить 10 непоглощаемого R урона в торс в виде стигматов над сердцем.

Ритуал Окна в Будущее

Достаточно разносторонний Ритуалист может раскрыть видение будущего в определенном месте.

Требования: Psyniscience +20, Scholastic Lore (Occult) +10, Scholastic Lore (Numerology) +0, Forbidden Lore (Daemons) +0, Forbidden Lore (Warp) +0.

Ассистенты: 0-2 **|** Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Ритуалист разбивает песочные часы и рисует песком из них круг, над которым он медитирует в течении 1 часа, мысленно зачитывая инкантации ритуала в течении 1 часа. Ассистенты должны быть мысленно связаны с главным Ритуалистом, чтобы их мысленное зачитывание шло в унисон с его. В конце Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –30**.

Результат: Над центром круга формируется сферический портал в будущее, сквозь который можно видеть и слышать что произойдет в этом же месте через определенное при сотворении ритуала время. Будущее не определено, поэтому в видении сквозь портал могут накладываться друг на друга несколько альтернативных реальностей, от чего чтобы что-то разобрать в этом месиве нужно пройти тест на Awareness –10 для зрения и Awareness –40 для слуха. Окно существует в течении часа, или пока любой из ритуалистов не отойдет от него дальше, чем на W м, потеряет сознание или умрет.

Будущее сквозь окно проецируется без учета того, что наблюдатели увидят сквозь окно, и с большой вероятностью не сбудется именно из-за того, что полученные сквозь него знания меняют ход истории. Кроме того, варианты будущего сквозь окно имеют тенденцию быть худшими или наиболее драматичными из возможных, т.к. большие всплески эмоций в таких вариантах сильнее всего резонируют с Варпом.

Цена: Когда окно схлопывается, Ритуалист и все ассистенты получают 1d10 Усталости. Все кто, смотрел сквозь окно должны при его схлопывании пройти тест на W+10 или получить 1d5 урона в W. Если этот тест провален критически, урон становится перманентным.

Цена Ошибки: За каждый Провал на тесте вызывается один Феномен Варпа. Главный Ритуалист может выбрать центрировать любые из них на себе или одном из ассистентов (после броска).

Ритуал Призрачного Наездника

С помощью этого ритуала можно временно захватить власть над телом животного и видеть мир его глазами. Тайные культы используют его для шпионажа, гладиаторские арены – чтобы позволять богатым патронам управлять боевыми зверями на арене, а некоторые банды – чтобы посылать в бой обычно не поддающихся дрессировке Карнозавров и других могучих зверей.

Требования: Запись (2), Scholastic Lore (Occult) +10.

Ассистенты: 0-2 **|** Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Зверь и наездник помещаются в два ритуальных круга, связанных золотой нитью. Любой из Ритуалистов может занять место наездника. Ритуалисты зачитывают строки Инкантации над кругом наездника в течении 5 минут. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) +0**.

Результат: Душа наездника покидает его тело и вселяется в зверя, позволяя управлять им и использовать его чувства, пока его собственное тело беспомощно. Наездник использует свои WS, BS, I и W, Навыки и Таланты при управлении зверем, но все остальные Характеристики зверя, и имеет доступ к его Навыкам, Трейтам и Талантам. Если наездник является псайкером, он может манифестировать свои психосилы через зверя.

Связь сохраняется даже когда зверь покидает свой круг. Если в круг на время отсутствия управляемого зверя не поместить другое живое существо как предохранитель, принимающий на себя всю боль, наездник будет чувствовать боль зверя и получать половину (окр.▼) непоглощенного урона зверя в виде стигматов. Вселение длится до 8 часов, пока главный Ритуалист не решит его прекратить или пока наездник или зверь не умрут.

Цена: Когда ритуал прекращается, наездник получает 1 Усталости, а зверь поднимает свою Усталость до T.b+1 и теряет сознание.

Цена Ошибки: Обмен душами двусторонний и зверь получает такую же власть над телом наездника, как тот над телом зверя. Ритуал длится полные 8 часов без возможности его прервать решением Ритуалиста. Если ритуал прерывается из-за смерти наездника или зверя, оставшаяся душа остается в занятом ею теле навсегда.

Третий Глаз Рау'Кереса

Могущественные псайкеры способны с помощью ритуала создавать незримый глаз, чтобы шпионить за их врагами с огромных расстояний из безопасности своих твердынь.

Требования: Запись (4), Forbidden Lore (Warp) +20, PR 7+.

Ассистенты: 4 **|** Forbidden Lore (Warp) +10, PR 4+.

Ритуал: В замкнутом помещении на полу рисуется огромная пентаграмма, испещренная оккультными символами в каждом луче и ритуалисты в унисон зачитывают слова инкантации, разместившись на каждом из ее острий. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Warp) (I) –60**.

Результат: В центре пентаграммы формируется нематериальная сфера, выглядящая как огромная капля ртути 2 м в диаметре. Главный Ритуалист усилием воли создает незримый сенсор где угодно в пределах той же звездной системы и может перемещать его со скоростью до 500 км/ч. – все, что видит этот глаз, транслируется на поверхность блестящей сферы в центре пентаграммы, хотя звуки передаются искаженными как через глубокое эхо и чтобы разобрать их нужно пройти тест на Awareness –20.

Ритуал может поддерживаться до 9 ч, пока главный Ритуалист не решит его прервать, или пока любой из ритуалистов не покинет свою позицию на пентаграмме, потеряет сознание или умрет.

Сенсор считается психосилой Прорицания и может быть засечен психутьем как таковая, а также активирует любые контрмеры как психосила Прорицания. Сенсор не может проникать на освященную землю, пропитанную верой, будь это Имперский храм, святилище культа Хаоса (особенно Кхорнитского), реликварий ордена Космодесанта, или возле идолов Орков, в т.ч. их космических кораблей и Гаргантов, которые считаются в равной мере боевыми машинами и кумирами их богов.

Цена: Могучий Лорд Демонов Аэтаос'Рау'Керес, первый из Владык Перемен, видит и слышит сквозь сенсор то же, что и ритуалисты, добавляя все раскрытые ими секреты к своим знаниям. Когда ритуал прекращается, все его участники должны пройти тест на W–30 (считающийся как против психосилы), или получить 1d5 Усталости и 2d10 урона в P. Ритуалисты, имеющие **покровительство Тзинча**, проходят этот тест с +0 вместо –30. Если кто-то из них проваливает этот тест критически, Аэтаос'Рау'Керес видит и слышит сквозь их чувства до самой их смерти.

Цена Ошибки: За каждый Провал на тесте вызывается один Феномен Варпа. Главный Ритуалист может выбрать центрировать любые из них на себе или одном из ассистентов (после броска).

Ритуал Тумана Безумия

Используя истончение завесы, опытные ритуалисты могут создать область искаженного пространства, в котором мистическое зрение затуманивается и смещается по ту сторону границы между реальностью и Варпом, наполняя сознание всех, кто рискнул смотреть, волной безумия.

Требования: Запись (1), Scholastic Lore (Occult) +10 или Forbidden Lore (Warp) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +10.

Ассистенты: 2-4 | Scholastic Lore (Occult) +0, Scholastic Lore (Occult) +0 или Forbidden Lore (Warp) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +0.

Ритуал: Этот ритуал может проводиться только в зоне истончения Завесы 1 или больше. Ритуалисты формируют колдовской круг из как минимум пяти свежих трупов разумных существ, обладавших душой и в течении часа распевают над ними инкантации ритуала. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) –30** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –30** или **Forbidden Lore (Heresy) (W) –30**.

Результат: Область искажения радиусом W.b главного Ритуалиста ×50м. расходится от ритуального круга. Главный Ритуалист может при сотворении ритуала ограничить область действия по своему усмотрению, уменьшив радиус, или ограничив область выбранными им естественными границами, вроде стен, дорог и текущей воды. Сверхъестественные чувства, позволяющие ощущать что-то сквозь преграды, будь это пси-чутье псайкеров, психосилы вроде Истинного Зрения, Света Разума или Глаз Огня, или Трейта Unnatural Senses работают нормально только в области прямой видимости (но все еще с обзором 360°) – если попробовать сконцентрироваться ими на чем-то вне прямой видимости, персонаж вместо реальной картины там воспринимает безумие Варпа по ту сторону и должен пройти тест на W–10 или быть Оглушен на 1 Раунд за каждый нечетный Провал и получить 1d5 Порчи, но до максимума в 90.

Эффект перманентен, но прекращается, если истончение Завесы в области падает до 0 или меньше.

Цена: При успешном высвобождении искажения видения безумия в первую очередь атакуют тех, кто их выпустил, но ритуал перенаправляет их ярость с духа на восстановимое тело – все участники ритуала должны пройти тест на T–10 (считающийся как против психосилы), или становятся ослепленными и оглохшими на 1 час за каждый Провал.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +5 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Кровоточащий Каратель Ксорфаса

Лорд-Колдун Черного Легиона Ксорфас Осквернённый создал этот ритуал, чтобы защитить свои планы от провидческого взора его конкурентов из других банд и надоедливых имперских Инквизиторов.

Требования: Запись (3), Forbidden Lore (Daemons) +20.

Ассистенты: 2-4 | Forbidden Lore (Daemons) +10.

Ритуал: Демонхост или Одержимый (сосуд) помещается в запаянную стеклянную капсулу, заполненную амниотической жидкостью, в которой растворено три литра крови главного Ритуалиста (их, как правило, нужно собирать несколько месяцев), и внешняя сторона которой расписана колдовской вязью. Ритуалисты окружают капсулу и в течении 4-х часов зачитывают над ней инкантации ритуала. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –40**.

Результат: Сосуд впадает в кому, более не нуждаясь в пропитании, подпитываясь демоном изнутри, и по его коже проходят слабо светящиеся трещины, в которые в первые минуты после завершения ритуала видимо втягивается сгущающаяся из капсулы кровь.

Любая попытка использовать психосилы Прорицания для наблюдения за областью в ауре радиусом W демона в сосуде м автоматически проваливается и развеивает силу, а также наносит псайкеру 3d10 урона в P и 1d10 непоглощаемого E урона в голову от мощной психической отдачи.

Если в одном месте собрано несколько сосудов, мощность их отдачи не суммируется, вместо этого расширяется область действия ауры, рассчитываясь как самая большая W демона + половина (окр.▲) W демонов в остальных сосудах в пределах ауры первого, при этом аура распространяется от сосуда с самым волевым демоном.

Цена: Активация ауры сопровождается ударной волной сырой психической энергии. Все ритуалисты получают 2d10 урона во все Характеристики. Все остальные разумные существа, обладающие душой, в области действия ауры получают 1d10 урона во все Характеристики.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +5 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Ритуал Единения Возвышенной Плоти

Наиболее известный почти повсеместной практикой в банде Кровавых Горгон, этот ритуал позволяет двум десантникам побрататься душами и телами с помощью ритуальной трансплантации органов.

Требования: Запись (1), Scholastic Lore (Occult) +10, Forbidden Lore (Astartes Implants) +10, Medicae +20.

Ассистенты: 0-2 | Medicae +0.

Ритуал: Этот ритуал должен проводится в полноценной операционной. Два Космодесантника в сознании закрепляются на двух операционных столах голова-к-голове и их руки связываются друг с другом лентой пергамента из человеческой кожи, исписанной ритуальной вязью. Ритуалисты извлекают из каждого из них по однотипному органу, вроде основного сердца, печени или почки, вырезают на этих органах по одной руне скальпелем и имплантируют их обратно, поменяв местами между десантниками. Операция занимает 1 час. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя комбинированный тест на **Scholastic Lore (Occult) +0** и **Medicae –30.**

Результат: Последствия операции заживают буквально на глазах в течении минуты и органы мгновенно приживаются.

Побратавшиеся десантники получают бонус +30 на любые тесты Командования и социального взаимодействия друг с другом. Если они находятся в пределах суммы W.b обоих друг от друга, любой из них чувствует, когда другой подвергается действию яда или психической атаке, требующей встречного теста на W, будь это психосила, атака Одержимостью, выжигание души или последствия Феномена или Прорыва. Когда один десантник проходит тест T против яда или тест W против психической атаки, другой может потратить Реакцию и пройти тест на T+0 или W+0 соотвественно и, в случае Успеха, добавить свои Успехи к результатам своего брата (потенциально превращая его Провал в Успех). Он может выбрать применить эту способность после того, как определится, прошел ли его брат свой тест и достаточно ли он набрал Успехов, чтобы сопротивляться эффекту. Побратавшиеся десантники также считаются генными братьями, несущими одно геносемя, в отношении психосил и ритуалов.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Оба десантника получают 2d10 непоглощаемого R урона в торс и становятся Беспомощными на Провалы дней.

Зеркальный Зуб З'Сатропа

Этот кхорнитский ритуал обращается к силе Кровожада З'Сатропа Пожирателя Ведьм, благословляя крепость верного последователя Повелителя Черепов защитой от вероломного колдовства.

Требования: Запись (3), Forbidden Lore (Daemons) +0, Forbidden Lore (Warp) +10, **покровительство Кхорна**.

Ассистенты: 0-2 | Forbidden Lore (Warp) +0.

Ритуал: Этот ритуал должен проводится в замкнутом помещении. Ритуалисты обводят помещение по периметру нарисованной кровью линией. Это занимает столько времени, сколько Ритуалистам нужно, чтобы обойти периметр на скорости полудвижения. В конце Главный Ритуалист возносит в руке череп достойного противника, которого он сразил лично, и закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Warp) (I) –20.** Этот ритуал считается ритуалом призыва в расчете Талантов, Трейтов и гнева Кхорна.

Результат: Череп и линия крови сгорают в красно-черном пламени, а границы помещения укутываются мистическим барьером, который для пси-чутья выглядит как стена из тысяч зубов, торчащих наружу. Барьер сохраняется, даже если стены и потолок помещения разрушаются, позволяя создавать его в произвольной форме, используя временные сооружения. Психосилы снаружи барьера не могут проникать внутрь, отражаясь от него, словно от зеркала. Например, если псайкер запустил психический снаряд, который должен был поразить цель в 10м за барьером под углом 30°, этот снаряд отскакивает от него под углом 30° и если в 10м по новой траектории есть цель, он поражает ее. Эффект действует, пока главный Ритуалист не умрет.

Цена: Все Ритуалисты получают 1 Усталости. Ассистенты, не имеющие покровительства Кхорна, вместо этого получают 1d5 Усталости, а если у них есть покровительство Тзинча или Слаанеш – 1d10 Усталости.

Цена Ошибки: Архивраг З'Сатропа – Хранитель Секретов Шлакси Гроза Преисподних – перехватывает неудачное подношение и посылает своих придворных наказать глупцов. 2d10 Демонеток и 2d5 Извергов Слаанеш манифестируются где угодно в помещении по выбору ГМа в Истинной Форме и нападают на ритуалистов. Они получают иммунитет к Владычеству, игнорируют все средства сдерживания в области ритуала и автоматически проходят тесты Нестабильности, считая зону проведения ритуала имеющей истончение Завесы 5 в течении Провалы часов.

Ритуал Смертной Алхимии

С помощью колдовских заговоров и символизма можно заключить энергию смерти в чародейский эликсир.

Требования: Запись (4), Medicae +0, Trade (Chymist) +0, Scholastic Lore (Occult) +10 или Forbidden Lore (Warp) +10.

Ассистенты: 2-4 **|** Medicae +0, Scholastic Lore (Occult) +0 или Forbidden Lore (Warp) +0 или Forbidden Lore (Heresy) +0.

Ритуал: Разумное живое существо, обладающее душой, ритуально приносится в жертву внутри колдовского круга и его жизненные соки (кровь, мозговая жидкость, склера глаз и желчь) собираются и смешиваются в определенных пропорциях в течении 1 часа. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –30** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –30**.

Результат: За каждый Успех на тесте ритуал позволяет создать один эликсир с Редкостью 3, но не больше, чем W.b жертвы. Критический Успех позволяет создать один из эликсиров как эликсир с Редкостью 4. Если Жертва является псайкером или истинно верующим в Императора, способным использовать Силы Веры, из ее жизненных соков можно создавать эликсиры с Редкостью 4 и на обычном Успехе.

Цена: Все Ритуалисты получают 1 Усталости.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +5 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Ритуал Божественного Инструмента

Многие мистические и божественные предметы, используемые слугами Разрушительных Сил, были подарены им напрямую Богами или созданы при очень определенных обстоятельствах, но некоторые создаются с помощью особых ритуалов, тайны которых тщательно охраняются лордами-чернокнижниками и ересиархами культов.

Требования: Запись (X), Scholastic Lore (Occult) +30 или Forbidden Lore (Daemons) +30 или Forbidden Lore (Psykers) +30 или Forbidden Lore (Warp) +30 или Forbidden Lore (Heresy) +30.

Ассистенты: 2-4 **|** Scholastic Lore (Occult) +10 или Forbidden Lore (Daemons) +10 или Forbidden Lore (Psykers) +10 или Forbidden Lore (Warp) +10 или Forbidden Lore (Heresy) +10.

Ритуал: Этот ритуал существует в разных Записях для разных предметов, каждая из записей использует только один из Навыков и имеет Редкость на 1 выше, чем создаваемый ритуалом предмет (максимум 5). Мистический предмет, чье происхождение описано в его описании, невозможно создать подобным ритуалом. Ритуал описывает, как создать материальную основу предмета (это может сделать другой ремесленник) и как напитать его нужной психической силой. Даже простейшие из таких ритуалов занимают от 6 часов, а многие требуют дней и недель подготовки и массовых (или очень специфических) жертвоприношений на усмотрение ГМа. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **соответствующий тест –30 с модификатором Редкости предмета**. Запись каждого из этих ритуалов имеет свой набор возможных позитивных модификаторов, связанных с особенностью материалов для создания основы, дополнительными жертвами или особыми условиями проведения ритуала.

Ритуал для создания Кхорнитских мистических предметов считается как ритуал Призыва и не вызывает гнева Кхорна.

Результат: Ритуал создает мистическое оружие, броню, силовой щит, снаряжение, или инструмент, описанные в Записи.

Цена: Все Ритуалисты получают (Редкость предмета)d10 урона во все Характеристики. Если это опускает T, I или W любого из них до 0, тот умирает без возможности отменить смерть сжиганием Очков Судьбы или Бесчестия, а предмет поднимает свое Качество или получает другое преимущество по выбору ГМа.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Ритуал Доказательства Силы

Опытные Кузнецы Крови используют этот ритуал, чтобы перехватывать власть над демонами в оружии, которое они добыли в бою, вырвав из мертвых рук другого чемпиона.

Требования: Запись (3), **Кузнец Крови**.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Этот ритуал может проводиться только в месте, где Кузнец Крови победил достойного противника. Кузнец рисует колдовской круг, как обычно для Кольца Крови, и помещает в его центр демоническое оружие, демонхост, демоническую машину или любой другой сосуд с демоном, после чего ритуально ударяет его кузнечным молотом 8 раз, вызывая демона на дуэль чести. После этого он проходит тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) +20**.

Ритуал считается как ритуал Призыва и не вызывает гнева Кхорна.

Результат: Дух демона временно покидает сосуд и манифестируется рядом с ним в Истинной Форме, после чего начинается дуэль между ними и Кузнецом по правилам Трейта Кольцо Крови. Если Кузнец Крови побеждает и порабощает демона, он освобождает этого демона от контроля всех других персонажей и может выбрать втянуть его в свое оружие как обычно, или вернуть обратно в сосуд. Если побеждает демон, он может по своему выбору либо вернуться в сосуд, либо освободиться и покинуть круг. Если демон окончательно покидает сосуд-демоническое оружие, это считается как Освобождение и может уничтожить опустевшее оружие или сделать его Руническим как обычно.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Демон высвобождается из сосуда и может действовать по собственному усмотрению, не связанный Кольцом Крови и средствами сдерживания на месте проведения ритуала.

Ритуал Королевского Стража

Могучие Короли Червей способны улучшать своих верных Стражей Панциря, сливая их плоть со своими верными последователями, чтобы создавать могучего воина, совмещающего дары Короля с независимым человеческим разумом и волей.

Требования: Запись (2), **Король Червей**, Shell Guard, PR 6+, Forbidden Lore (Heresy) +0.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Доброволец-человек и освобожденный Страж Панциря помещаются в круг из хитиновых колышков, созданных Рукой Изобилия, и заполненный плотью (которая должна быть добыта со стороны а не произведена Рукой Изобилия) им по пояс, после чего Король Червей взывает к Нурглу в течении 7 минут и проходит тест на **Forbidden Lore (Heresy) (W) +20**.

Результат: Плоть человека и стража сливаются, поглощая также всю остальную плоть в круге, и формируются в куколку с жестким хитиновым панцирем, которая созревает в течении 7 дней. Куколка имеет Характеристики как у Стража, но ее AP 20 и количество Ран вдвое больше. Король Червей генерирует формирующегося Королевского Стража как высшего Миньона-Человека, сохраняя как минимум половину Трейтов Стража Панциря, из которого он был создан (возможно поднимая их рейтинги). За каждый Успех на Ритуал после первого Королевский Страж получает 1 Очко Трейтов, Талантов или Навыков для генерации Миньона. После 7 дней формирования, Королевский Страж вылупляется из куколки. Он сохраняет личность и память человека, что был использован в ритуале, но становится фанатично предан Королю Червей и его пастве, считает всех персонажей, что носят Метку Опарыша, своими командирами (с +30 на командование) и получает способность командовать свободными Извивающими Роями, Червеходами и Стражами Панциря, как если бы он имел свою Метку Опарыша.

Король Червей может иметь до Inf.b Королевских Стражей. Он не может создавать новых, пока один из предыдущих не умрет.

Цена: Жизнь и дух Королевского Стража связаны с его королем. Если создавший его Король Червей умрет, все его Королевские Стражи умрут вместе с ним.

Цена Ошибки: Страж Панциря и человек в круге умирают в ужасных муках, сгнивая заживо, а вся плоть в круге обращается в гнойную массу. Король Червей получает 3d10 урона в T от психической отдачи.

Ритуал Живой Крепости

Самые могучие из Королей Червей Извивающегося Мира известны тем, что формируют для своей паствы огромные живые крепости, обеспечивающие их народам укрытие от бурлящей агрессивной жизни поверхности этой планеты.

Требования: Запись (5), **Король Червей**, Cor 70+, Shell Guard, PR 7+, Forbidden Lore (Heresy) +10.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Семь Стражей Панциря под прямым контролем помещаются в круг из хитиновых колышков, созданных Рукой Изобилия, и заполненный плотью (которая должна быть добыта со стороны, а не произведена Рукой Изобилия), полностью погребая их, после чего Король взывает к Нургле в течении 7 дней и проходит тест на **Forbidden Lore (Heresy) (W) –20**.

Результат: Стражи и плоть в круге сливаются воедино, формируясь в огромную личинку Живой Крепости. Личинка находится под прямым контролем Короля Червей, но не считается как Рой. Она может только передвигаться (SPD 2) и есть, считаясь беспомощной, имея удвоенное T.b и AP одного из Стражей а также сумму их Ран в расчете получаемого урона. Каждый день личинка съедает свою массу плоти, удваивая свою массу, пока не достигнет Размера 6, после чего окукливается на 49 дней.

Сформировавшаяся Живая Крепость является циклопическим существом, способным тягаться в боевой мощи с тяжелыми титанами и мега-гаргантами. Игрок и ГМ вместе определяют ее характеристики и способности, с учетом, что Крепость должна быть больше мобильной штаб-квартирой, чем боевой единицей, более эффективная в обороне, чем в нападении. Независимо от того, передвигается крепость на ногах, ползает, роет свой путь сквозь землю или летает, она медлительна (SPD 3) и не имеет дальнобойного вооружения, кроме того, что размещено на ее бастионах обитателями.

Крепость нуждается в огромном количестве пищи для пропитания – на Извивающемся Мире ей достаточно пожирать слой плоти, покрывающей планету, но вне демонических миров жизни Нургла Король Червей должен тратить полный заряд своей Руки Изобилия, чтобы его крепость не умерла с голоду.

Крепость действует как Освобожденный Рой, выполняя последнюю команду Короля, но она не принимает более ничьих команд, слушаясь только своего создателя. Если другой Король Червей убьет ее создателя и ритуально съест его труп, крепость начнет считать его своим создателем.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Вся плоть в круге стремительно сгнивает, взрываясь облаком трупных газов и осколков кости и хитина. Все Ритуалисты и другие персонажи в области ритуала получают попадания с **(Провалы)d10 X Dmg, Pen 0, Toxic (3)**, от которого невозможно Избегать.

Ритуал Ростка Парадокса

Тех-Ассасины, сведущие в тайнах оккультизма и технологий, способны наделять свои ловушки и устройства прослушки частью своей защиты от технологического взора.

Требования: Запись (3), **Тех-Ассасин**, Chrysalis, Disjoint, Tech-Use +20, Scholastic Lore (Occult) +20.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Этот ритуал требует кузнечных и техноарканных инструментов и должен проводится в кузнице Механикум. Тех-Ассасин отсоединяет одну из своих конечностей и разбирает ее на составные части, вычленяя рунические цепи Вуали Парадокса. Он встраивает рунические цепи на внутреннюю сторону оболочки улучшаемого механизма, после чего переплавляет все остальные части конечности и формирует из них на внешней стороне оболочки лабиринтообразный узор. Весь процесс занимает 1 смену работы и требует комбинированного теста на **Scholastic Lore (Occult) (I) –10** и **Tech-Use –40**.

Результат: Механизм, улучшаемый этим ритуалом, получает все преимущества Вуали Парадокса, но только пока он неподвижен.

Цена: Ассасин очевидно теряет одну конечность. Он может отрастить ее обратно с помощью Куколки только после завершения ритуала.

Цена Ошибки: Улучшаемый механизм выгорает изнутри, уничтожаясь, а Тех-Ассасин получает 3d10 урона в I и W от психической отдачи.

Ритуал Призрака в Машине

Могучие Колдуны Рубрики способны вселять души своих големов не только в доспехи, но и в бронетехнику Астартес.

Требования: Запись (4), **Колдун Рубрики**, Sekhmet, Scholastic Lore (Occult) +20, Forbidden Lore (Warp) +10, психосила Transmutaton.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Для проведения этого ритуала Колдун должен иметь хотя бы одну не задействованную душу Голема и танк, шагоход или скиммер Легиона, а также один слот высшего Миньона. Ритуалист в течении 9 часов тщательно трансмутирует корпус машины, покрывая ее изнутри сложной вязью и изменяя ее внешнюю отделку. В конце он закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –20**.

Результат: Дух Голема вселяется в технику. Та полностью управляется им (используя профиль Сехмет и нужный Навык Operate +10). Машина получает не перегружающийся чародейский щит-купол 1-35 и игнорирует критические эффекты, действующие на экипаж.

Цена: Если техника уничтожается, душа Голема получает серьезные травмы и становится бесполезной на 1d10 месяцев.

Цена Ошибки: Поврежденная небрежным связыванием душа Голема становится бесполезной на 1 год.

Ритуал Петиции

Этот ритуал проводится, чтобы воззвать к Богам об исправлении чего-то ими свершенного – как правило, чтобы избавиться от мутации (или заменить ее другой) или переделать способности оружия Наследия или Демонического оружия, но также может включать цели, вроде получения демонического скакуна или фамилиара, или небольшой модификации Характеристик.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +10, Forbidden Lore (Heresy) +0.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Кровью 4-х невинных рисуется ритуальный круг, который пересекается с 4-мя кругами поменьше: один нарисован кровью человека, убитого в гневе, один – человека, убитого предателем, один – кровью человека, отнявшего свою жизнь, и еще один – кровью человека, который умер от отравления стимуляторами. Ритуалист закрепляет ритуал, тестом на **Scholastic Lore (Occult) –20** или **Forbidden Lore (Heresy) –30**.

Результат: Проситель, который может быть Ритуалистом или кем-то другим, входит в центр большого круга, приносит жертву богам, и просит их милости в выполнении своего желания. Жертва должна быть предметом или персонажем, что дороги просителю. После принесения жертвы просящий должен провести тест на Inf с бонусом или штрафом в зависимости от принесенной им жертвы (по решению ГМа). В зависимости от результатов этого теста, боги могут отказать в прошении, выполнить просьбу немедленно, или послать просящему видение о миссии, которую он должен выполнить, чтобы получить то, чего он просит.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого.

Ритуал Слова Эндора

Этот ритуал позволяет установить телепатический контакт с душой, запертой в неживом сосуде, будь то душа человека или дух демона.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +10, Forbidden Lore (Warp) +10.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Ритуалист рисует небольшой круг из символов вокруг сосуда (или большой, если сам сосуд большой, вроде демонической машины) и еще один круг с теми же символами на собственной голове, образуя венец (это может потребовать выбрить волосы, т.к. круг должен быть нанесен на кожу, профессиональные некроманты наносят его в виде татуировки, чтобы сэкономить время). Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –20**.

Результат: Запертая душа и Ритуалист могут общаться, пока один из кругов не будет нарушен или сосуд не покинет его круга. Хотя общение и телепатическое, в сознании как колдуна, так и души, оно воспринимается как вербальное, так что обе стороны должны иметь хотя бы один общий язык, чтобы понимать друг друга. Учтите, что души людей, не обладающих псайкерским даром, не сохраняют свои воспоминания вне тела, так что душа обычного человека не будет знать ни одного языка, делая общение невозможным.

Цена: Разговор с запертым духом на время влияет на манеры и эмоции Ритуалиста, частично наслаивая свою личность на его. В течении 1d10 дней он получает штраф –20 на социальные взаимодействия с живыми.

Цена Ошибки: Вместо назначенной цели Ритуалист связывается с чуждым разумом в непознаваемых глубинах Варпа. Ритуалист получат 3d10 урона в W и 1d5 Порчи.

Ритуал Вселения

Заключенные в сосудах человеческие души и духи демонов можно вселить в лишенные душ тела или другие сосуды, правильно свив потоки энергий Варпа. Могучие псайкеры порой используют этот ритуал для продления своей жизни, перемещая свои души в новые молодые тела.

Требования: Forbidden Lore (Warp) +10.

Ассистенты: 0-2 **|** Forbidden Lore (Warp) +10.

Ритуал: Ритуалист рисует ритуальный круг из символов вокруг обоих сосудов, один из которых должен содержать душу, а другой – быть пустым. После этого он в течении 1 часа зачитывает инкантации ритуала и закрепляет его, проводя тест на **Forbidden Lore (Warp) (I) –20**.

Результат: Дух переселяется из одного сосуда в другой. Он сохраняет свои Характеристики, кроме S, T и A, которые берутся от нового сосуда, если у него они есть. Вселенная таким образом душа человека не имеет никаких воспоминаний и навыков от своей жизни, если она не была псайкером.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Дух покидает сосуд и возвращается в Варп. Если второй сосуд является телом или машиной, в него вселяется случайный демон.

Ритуал Махра Гал

Легион Несущих Слово известен своим мастерством в создании Одержимых и самые опытные из их Темных Апостолов знают секреты вселения демонов в пилотов Дредноутов, дающие симбиозу человеческой души и демонического духа власть над его механическим телом, сравнимую с таковой обычного Одержимого.

Требования: Запись (5), Forbidden Lore (Daemons) +30, Forbidden Lore (Heresy) +20.

Ассистенты: 2-4 **|** Forbidden Lore (Daemons) +10, Forbidden Lore (Heresy) +0.

Ритуал: Корпус Дредноута разбирается и тщательно расписывается ритуальными текстами снаружи и внутри, после чего собирается обратно внутри ритуального круга. В круг призывается низший демон любым способом, после чего главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I) –30**.

Результат: Демон вселяется в Дредноут. Если W пилота выше W демона, он становится Одержимым (стр. 91), даже если ему не хватает опыта на получение этого Элитного Архетипа (он не может прокачивать ничего, пока не погасит «долг» в опыте). Если W демона выше, он становится главенствующей личностью в Одержимом. Одержимый Дредноут получает такие же преимущества, как обычные Одержимые, но он не может проявлять демонические дары из группы Оружие, кроме Слияния и Руки-Пушки, которые он может выучить без траты опыта. При этом он игнорирует ограничение на тип оружия для дара Рука-Пушка и может применять его на любое установленное в него стрелковое оружие, хотя тяжелое оружие считается при этом как две руки.

Цена: Все ритуалисты с Cor 1-75 получают 1d5 Порчи.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого. Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Ритуал Благословенных Сынов

Отряды Одержимых, служащие Темному Совету Несущих Слово и их любимцам в Легионе, отличаются особенной слаженностью и гармоничными отношениями с их демонами, благодаря особому ритуалу, что над ними проводят.

Требования: Запись (5), Forbidden Lore (Daemons) +30, Forbidden Lore (Heresy) +20.

Ассистенты: 2-4 **|** Forbidden Lore (Daemons) +10, Forbidden Lore (Heresy) +10.

Ритуал: От 5 до 10 одержимых помещаются в ритуальный круг, исписанный Колхисианской вязью, после чего главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Heresy) (W) –30**.

Результат: Одержимые связываются психической связью друг с другом и со своими демонами. Они получают бонус +30 на все социальные взаимодействия друг с другом и со своими демонами и могут телепатически общаться друг с другом. В бою они могут действовать одновременно в инициативу самого быстрого из них и удваивают бонусы за численное преимущество в ближнем бою, если оно вызвано только другими связанными с ними Одержимыми.

Цена: Все Одержимые впадают в кому на 2d10 дней (один бросок для всех). Когда они просыпаются, их личности и личности их демонов слегка смешиваются, становясь ближе друг к другу.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого. Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Ритуал Инфернального Подменыша

Ритуалист способен перехватить чужой ритуал Призыва и использовать его, чтобы переместить через Варп своих чемпионов.

Требования: Запись (3), Forbidden Lore (Daemons) +20, Forbidden Lore (Warp) +20, психосила Personal Augury.

Ассистенты: 4 | Forbidden Lore (Warp) +10.

Ритуал: Перед проведением ритуала главный Ритуалист использует Персональное Предвиденье на себе, чтобы определить оптимальное время проведения ритуала, чтобы перенести своих чемпионов в нужное место. В назначенное время Ритуалисты рисуют два ритуальных круга – один радиусом до 20м и второй радиусом 3м в центре первого. Группа воинов, которую ритуалисты хотят отправить, заходит во внешний круг, но не во внутренний, после чего Ритуалисты зачитывают инкантации ритуала. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Warp) (I) –40**.

Результат: В центральном круге в Истинной Форме манифестируют демоны, которых призывали в демоническом ритуале в месте призыва. Эти демоны не могут пересекать внешний круг, имунны к Владычеству, и враждебны к воинам во внешнем круге. Демоны и воины сходятся в схватке. Если демоны побеждают, они пожирают души побежденных и развоплощаются, появляясь на зов Призыва, что этот ритуал прерывал. Если побеждают воины, они должны в течении 5 Ходов в полном составе войти во внутренний круг, после чего исчезают и появляются в круге призыва на месте назначения вместо призываемых демонов, получая +1d5 Порчи каждый (но не выше Cor 90).

Цена: После завершения ритуала все ритуалисты получают T.b+1 Усталости и валятся без сознания.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого. Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска). Идеальный момент для перехвата пропущен, и главному Ритуалисту нужно искать новый, который может наступить нескоро, если только в месте назначения ритуалы призыва демонов не проводятся очень часто.

Ритуал Обсидиановой Двери

На демонических мирах пространство и время податливы и могучий демонический патрон способен складывать их, позволяя просителям ступать с одной планеты на другую.

Требования: Запись (1), Forbidden Lore (Warp) +10

Ассистенты: 0-2 | Forbidden Lore (Warp) +0.

Ритуал: Этот ритуал можно проводить только на демоническом мире и он позволяет открывать портал только на другой демонический мир. Перед проведением этого ритуала нужно провести ритуал Тысячи Глаз, призвав могучего демона и узнав у него цену, которую он просит за перенос. Выполнив требования демона, ритуалисты рисуют в безлюдном месте, в радиусе 1 км от которого нет ни одного разумного существа, кроме них и их союзников, ритуальный круг на земле, ритуально умерщвляют 4 разумные живые существа, обладающие душами, размещая их трупы в кардинальных направлениях круга, и зачитывают инкантации ритуала. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Warp) (I) –40** о следующими модификаторами:

- +10 если оба демонических мира находятся в одном варп-шторме;
- +2 за каждую дополнительную жертву (до максимума в +20);
- –10, чтобы увеличить ширину и высоту портала вдвое (до 3-х раз)
- –10, чтобы увеличить время действия ритуала до 1 часа.
- –20, если группа союзников ритуалиста, собравшаяся вокруг места проведения ритуала, больше 50 человек или включает бронетехнику или существ Размером больше 2.

Результат: Из земли в круге вырастает арка блестящего черного камня с полированной черной дверью высотой 4 м и шириной 3м. Если эту дверь открыть, такая же арка вырастает в безлюдном месте на планете назначения, по возможности ближе к месту назначения, которое они запросили у демона. Между двумя арками открывается портал, позволяющий видеть, слышать и проходить между арками. Арки существуют только 4 минуты после открытия двери, после чего рассыпаются в прах, закрывая порталы.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого. Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Врата Плоти Атхарвы

Лорды-Чернокнижники Тысячи Сынов способны открывать порталы между мирами, используя души слабовольных псайкеров как катализатор, проводя отряды и даже небольшие армии через полгалактики быстрее, чем любой корабль.

Требования: Запись (4), Forbidden Lore (Warp) +30, психосила Prophecy.

Ассистенты: 2-4 | Forbidden Lore (Warp) +10.

Ритуал: Перед проведением ритуала главный Ритуалист использует Пророчество, чтобы найти на планете назначения псайкера с W 35 или меньше (на имперских мирах такие, как правило, заперты в нуль-камерах, ожидая прибытия Черного Корабля). В первой стадии ритуала Ритуалисты собираются вокруг ритуального круга, в который помещено отображение этого псайкера (кукла или статуэтка) и по 1 часу каждый день в течении 9 дней зачитывают над ним инкантации ритуала, после чего главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Warp) (I) –10**.

Во второй стадии, которая должна проводиться не позднее 9 дней после первой, ритуалисты покрывают набор строительных блоков колдовской вязью и формируют из него арку не более 18 м в высоту и ширину, после чего главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Warp) (I) –40**.

Ритуалисты могут наложить на тесты штраф –20, чтобы последствия Ритуала были замаскированы и засекались Пси-чутьем как непроизвольные но безуспешные попытки манифестации, подавленные нуль-камерой.

Результат: После завершения первой стадии псайкер начинает страдать от кошмаров и галлюцинаций, в которых его заживо пожирают орды хохочущих демонов. В конце каждого дня он должен пройти тест на W+0, и набрать больше Успехов, чем Ритуалисты на тесте первой стадии ритуала, или получить 1d10 урона в W, который не может быть восстановлен, пока не пройдет 9 дней от первой стадии ритуала.

После завершения второй стадии псайкер должен пройти тест на W+0 и набрать больше Успехов, чем Ритуалисты на тесте второй стадии ритуала (он автоматически проваливает его, если его W опустилось до 0). Если он набирает меньше, его тело разрывает изнутри мутирующими энергиями Варпа и он мучительно трансформируется во врата того же размера и формы, что и арка, построенная ритуалистами, но состоящие целиком из мутировавшей плоти и кости. В проеме врат открывается портал, связывающий оба и позволяющий проходить из одних в другие. Портал работает с обоих сторон арки, по сути открывая два портала по обе стороны плоскости врат. Портал позволяет даже видеть и слышать сквозь него, но он выглядит как поддернутая рябью поверхность воды и искажает как изображение, так и звук, требуя тест на Awareness–10, чтобы что-то разобрать.

Врата сохраняются открытыми в течении T.b псайкера часов, или пока его не убьют (он считается Беспомощным и имеет естественную броню 9, свой базовый T.b и 50 Ран в форме Врат).

Опытные биоманты могут продлить жизнь Врат: если на них манифестировать психосилу Регенерация (с помощью Нечестивых Символов), врата могут существовать до T.b дней, а 15 Успехов на психосиле Панацея позволяют растянуть агонию врат на T.b месяцев.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: При провале первой стадии, проклятье кошмаров и галлюцинаций вместо назначенной цели накладывается на одного из Ритуалистов по выбору главного Ритуалиста.

При провале второй стадии Арка открывает портал в Варп и легион демонов вырывается наружу, иммунные к Владычеству и средствам сдерживания, и враждебные всему вокруг. В начале каждого Раунда бросьте 1d10: на 1-5 из врат выходит 1d10 низших демонов, на 6-7 – 1d10 низших зверей, на 8 – 1d5 демонической кавалерии, на 9 – 1d5 высших зверей, и на 10 – 1 герольд. Это продолжается в течении 9 Раундов, после чего арка разрушается и портал схлопывается.

Ритуал Говорящего с Ветром

Опытные Темные Апостолы способны вырывать куски души имперского Астропата и использовать их для межзвездной связи.

Требования: Запись (4), Forbidden Lore (Heresy) +20.

Ассистенты: 0-2 | Forbidden Lore (Heresy) +0.

Ритуал: Ритуалисты покрывают кожу Астропата строфами из Книги Лоргара чернилами из праха верноподданных культистов, что умерли за правое дело, и вводят его в ритуальный круг. В течении 15 минут они распевают над кругом гимны Хаосу и в конце каждой минуты одна строчка текста на теле Астропата загорается, причиняя ему 1 непоглощаемого E(Fl) Dmg в торс и ужасные мучения. Если Астропат доживает до конца ритуала, в конце главный Ритуалист проводит тест на **Forbidden Lore (Heresy) (W) –10**.

Результат: Астропат получает 1d10+1 перманентного урона в W и перманентно уменьшает свой максимум Ран на 1. Если его W или максимум ран опускается до 0, он умирает, а его труп рассыпается прахом.

Если Астропат переживает конечную стадию ритуала, часть его души вырывается и выходит из его тела в виде завитков белого дыма, вытекающего изо рта и носа, после чего собирается в руке главного Ритуалиста в виде молочно-белого кристалла размером с болт.

Любой персонаж с Cor 30+ (далее Отправитель) может разбить кристалл полудействием, просто сжав пальцы. Когда он это делает, кристалл превращается в облачко белого дыма и влетает в его рот или ноздри. Сразу после этого Отправитель может сконцентрироваться на знаком ему месте или персонаже и возле этой цели возникает облако белого дыма, которое формируется в полноразмерную копию Отправителя. Копия слегка размыта, а ее цвета выцветшие, и также включает предметы окружения Отправителя, вроде его трона или пары телохранителей не далее 2м, но в виде полупрозрачных размытых фантомов, лишенных цвета. Отправитель может видеть и слышать через копию, а та повторяет все его движения и передает его речь, но не способна сдвигаться с места. Зрение и слух сквозь копию не заменяют собственные зрение и слух Отправителя, чудесным образом расширяя его способность к восприятию. Эффект длится до 1 часа, или пока Отправитель не решит прервать его.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +5 за каждый Провал после первого. Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Ритуал Шептуна

Окультист способен создать из своей плоти и души гештальт-сущность, позволяющую ему общаться со своим агентом или союзником.

Требования: Запись (1), Scholastic Lore (Occult) +10.

Ассистенты: 0-2 | Scholastic Lore (Occult) +0.

Ритуал: Ритуалист отрезает собственный язык и помещает его в керамическую тарелку, чей ободок исписан рунической вязью, формируя ритуальный круг. В течении 5 минут ритуалисты беззвучно одними губами зачитывают инкантацию ритуала. В конце главный Ритуалист проводит тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –10**.

Результат: Язык в тарелке стремительно мутирует, превращаясь в крупное насекомое. Это насекомое не нуждается в еде и воздухе и является персональным фокусом Главного Ритуалиста, если он псайкер или чернокнижник. Если насекомое поместить на голову разумного существа, обладающего душой, оно заползает ему в ухо, после чего это существо и Ритуалист могут телепатически общаться, но могут обмениваться только речью. Ритуалист может предложить носителю его Шептуна более тесную связь и, если тот согласится, насекомое растворяется и впитывается в голову носителя, позволяя Ритуалисту видеть и слышать сквозь чувства носителя, а также позволять носителю видеть и слышать через собственные чувства.

Цена: Ритуалист очевидно лишается языка. В большинстве случаев этот ритуал проводят при наличии методов отрастить его или трансплантировать новый.

Цена Ошибки: Неконтролируемый выброс энергии поражает способность главного Ритуалиста к общению. Он получает урон в F, опускающий его до 0, и теряет способность общаться и понимать речь, пока его F не восстановится хотя бы наполовину (окр.▲).

Ритуал Кровного Наследника

Кровь Ритуалиста может быть напитана частичкой его сущности, придавая его слуге часть его собственной силы.

Требования: Запись (3), Scholastic Lore (Occult) +20.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Ритуалист помещает виал в ритуальный круг и сливает в него свою кровь, нашептывая слова инкантации в течении 5 минут, после чего проводит тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –10**.

Результат: Кровь в виале трансмутируется в колдовской эликсир. Ритуалист выбирает до 3×Успехи своих Характеристик, Навыков, Талантов или Трейтов, чтобы заключить их в эликсире. Виал с эликсиром считается личным фокусом Ритуалиста. Любой, кто выпьет этот эликсир, на Успехи часов получает все заключенные в нем Характеристики, Навыки, Таланты или Трейты, если его собственные не выше, а также автоматически преуспевает во всех тестах на имперсонацию Ритуалиста, если они не полагаются на внешность, идеально повторяя манеры, голос и характер Ритуалиста, вплоть до того, что даже психосилы и пси-чутье засекают его как Ритуалиста. На период действия эликсира выпивший также становится Псайбером Ритуалиста.

Цена: Ритуалист получает 1d5 Усталости.

Цена Ошибки: Психическая отдача поражает Ритуалиста. Он получает 2d10 урона во все Характеристики и в течении 1d5 дней не может проводить ритуалы или заниматься крафтом, т.к. он не может сконцентрироваться на работе и все валится у него из рук.

Ритуал Возрождения Крови

Многие ритуалы требуют крови ритуалиста, как необходимого компонента, но мутации, бионическая аугментация и возвышение в демоничество могут лишить ритуалиста его собственной крови. Этот ритуал призван обходить это ограничение.

Требования: Scholastic Lore (Occult) +10.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Ритуалист заполняет водой металлическую чашу объемом до 0,5 л с рунической вязью, выгравированной на ее ободке и опускает в нее руку. Если Ритуалист имеет покровительство одного из Богов, чаша должна быть выполнена из металла, угодного этому богу: серебро для Слаанеш, железо для Нургла, бронза для Кхорна и золото для Тзинча. В течении 5 минут он произносит инкантации ритуала. В конце он проводит тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) +10**.

Ритуал считается как ритуал Призыва и не вызывает гнева Кхорна, если у Ритуалиста нет собственной крови.

Результат: Вода в чаше превращается в кровь Ритуалиста и может быть использована как таковая для любых целей.

Цена: Ритуалист получает 1 Усталости и 1d10 урона в Т.

Цена Ошибки: Ритуалист получает 2d10 непоглощаемого E Dmg в руку, которую он опустил в чашу и эта рука становится бесполезной на 1d5 дней от мощного психического шока, выжигающего в ней нервы.

Ритуал Неуязвимости

Шаманы диких миров и миров смерти используют вариации этого ритуала, чтобы защитить чемпионов своих племен в бою с армиями вторжения, пришедшими с небес.

Требования: Запись (2), Forbidden Lore (Heresy) +10 или Forbidden Lore (Warp) +10.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Ритуалист разрушает от одного до трех разных боеприпасов к стрелковому оружию, будь это стрела, пуля, болт, ячейка лазгана, или оружейный прометий, и смешивает частичку этого боеприпаса с краской, которой он разрисовывает кожу своего чемпиона. Разрисовав своего чемпиона, что занимает 15 минут работы, Ритуалист пускает себе кровь и скармливает одну каплю своему чемпиону, после чего проводит тест на **Forbidden Lore (Heresy) (W) –10** или **Forbidden Lore (Warp) (I) –20.**

Результат: На Успехи часов чемпион становится неуязвимым к оружию, чей боеприпас был использован в ритуале и подобным ему. Например, уничтоженный болт к болтеру смертного даст иммунитет в том числе и к тяжелому болтеру и болтеру легиона, а уничтоженная пуля – ко всему стаб- и авто-оружию.

Цена: Ритуалист теряет сознание, пока эффект ритуала не пройдет.

Цена Ошибки: Ритуалист теряет сознание на Провалы часов. Его чемпион чувствует, как сила вливается в него, не осознавая, что ощущение обманчиво и он не получил никакой защиты.

Ритуал Котла Богов

Когда кланы и племена демонических миров идут на войну, их колдуны и шаманы готовят боевое варево, что вселяет в простых бойцов частицу силы и смелости их вождя.

Требования: Запись (4), Forbidden Lore (Heresy) +10.

Ассистенты: 0-2 **|** Forbidden Lore (Heresy) +0.

Ритуал: Ритуалист в течении 4 часов готовит в котле похлебку в огромном бронзовом котле, кроме нормальных ингредиентов используется мясо и внутренности свежеубитого разумного живого существа, обладающего душой, и ложка крови лидера людей, что будут отпивать это варево. В конце каждого часа варки ритуалисты распевают над котлом инкантации ритуала. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Heresy) (W) –20.** Этот тест бросается ГМом втайне.

Результат: Любой, кто признает пожертвовавшего кровь, как своего командира, отпив похлебки из котла, получает таланты Fearless и Frenzy, а также Навыки Athletics, Dodge и Parry на один уровень ниже, чем у пожертвовавшего кровь, если его собственные не лучше. Эффект длится до следующего заката, или пока лидер не умрет. На 3+ Успеха на ритуале похлебка также дает принявшим ее один боевой Талант лидера.

Если кто-то, не признающий пожертвовавшего кровь, как своего лидера отпивает похлебки, он получает 2d10 урона в Т и его немедленно начинает сильно тошнить, Оглушая на 1d10 минут

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Похлебка вызывает пищевое отравление через час после ее приема, накладывая 1 Усталости и дополнительный штраф –10 на все тесты ее отведавших на Провалы часов.

Ритуал Темного Письма

Культы, скрывающиеся в Имперском обществе, используют этот ритуал, чтобы оставлять друг другу тайные знаки и обмениваться сообщениями, незримыми для слуг Трупа на Троне.

Требования: Запись (2), Cor 60, Scholastic Lore (Occult) +0.

Ассистенты: Нет.

Ритуал: Ритуалист сжигает обрезки своих ногтей и состриженные волосы, или другие регенерирующие части тела, чтобы набралась хотя бы одна ложка пепла. Он смешивает пепел с не более 1 л краски или чернил, помещает сосуд с ними в колдовской круг, и в течении часа зачитывает над ними строки ритуала. В конце он закрепляет ритуал, проводя тест на **Scholastic Lore (Occult) (I) –10.**

Результат: Только персонажи с Cor 30+ могут видеть краску или чернила и написанное или нарисованное ими – для более чистых душой краска или чернила выглядят прозрачной жидкостью, а написанное и нарисованное невидимы. Для персонажей с Cor 60+ краска и чернила не только видимы, но и светятся во тьме. Для персонажей с Cor 90+ свечение заметно даже на ярком свету.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Сосуд с краской или чернилами взрывается, нанося 1d10+3 X Dmg, Blast (3). Ритуалист не может Избегать от этого взрыва, но все остальные могут. Все, кто получил это попадание оказываются забрызганы содержимым сосуда с головы до ног.

Ритуал Отсечения

Ересиархи, Иерофанты и Темные Апостолы, поймав чемпиона враждебного Бога или Ложного Императора способны не просто сломить или убить его, но даже отрезать его душу от его патрона.

Требования: Запись (4), Cor 60, Forbidden Lore (Heresy) +30.

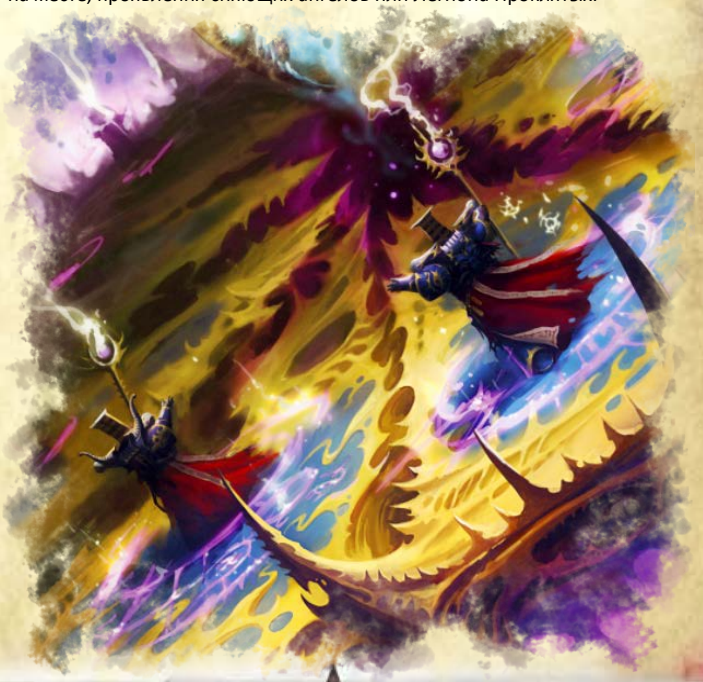
Ассистенты: 2-6 **|** Cor 30, Forbidden Lore (Heresy) +10.

Ритуал: Ритуалисты расписывают кожу жертвы иконографией враждебного ей бога Хаоса, если та служит одному из Пантеона, или Хаоса Неделимого, если та служит Императору,, и в течении W.b жертвы часов распевает над ней молитвы Темным Богам. В конце главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Heresy) (W) –40.**

Результат: Жертва-хаосит теряет покровительство своего бога и его метку, если она его имела. Жертва-имперец теряет все Очки Судьбы и способность использовать Чудеса Веры, а также получает 3d10 Порчи. В обоих случаях личность жертвы меняется пережитым ужасом, по сути убивая его предыдущее «Я» и заменяя его новой испорченной персоной.

Цена: Нет.

Цена Ошибки: Патрон жертвы обращает внимание на ритуал и посылает возмездие, в зависимости от важности жертвы, по усмотрению ГМа. Боги Хаоса как правило вызывают вторжение демонов, нападающих на Ритуалистов и спасающих их чемпиона, тогда как вмешательство Императора может принимать как очень тонкие формы, вроде внезапного рейда имперских сил на место проведения ритуала, как и очевидно сверхъестественные, вроде вспышки пылающего сияния, убивающей ритуалистов на месте, проявления сияющих ангелов или Легиона Проклятых.



РУНИЧЕСКИЕ ВЯЗИ

Оккультисты способны запирать энергии Варпа в особые узоры, обеспечивающие небольшие мистические эффекты неограниченное время, известные как рунические вязи.

Рунические вязи наносятся на броню или изредка оружие или стены комнат. Это длительный процесс занимающий множество смен. Цифры в скобках указывают сложность и банк Успехов для крафта, используя Scholastic Lore (Occult), чтобы нанести одну такую вязь. Вязь должна быть нанесена лично оккультистом, что знает Навык Scholastic Lore (Occult) хотя бы на +0 – его собственное понимание символизма ритуала заключается в вязь, поэтому даже идеальная копия вязи, выполненная непосвященным, не будет иметь никакой мистической силы. Ремесла, вроде Trade (Armourer), Trade (Scrimshawer) или Trade (Tailor) позволяют создать вязи в более постоянном виде, в то время, как по умолчанию они создаются как нарисованные краской или эмалью – для этого не нужно никаких тестов, достаточно иметь эти ремесла на +0.

Только одна вязь может быть активной на доспехе, хотя нанести можно как минимум две: одну изнутри и одну снаружи, равно как и нанести вязь на одежду или поддоспешник. В любом случае работает та вязь, которая ближе всего к телу. Опытные ритуалисты порой делают на броне съемные или поворачивающиеся элементы, что размыкают вязь, позволяя замкнуться другой вязи, более дальней от тела.

Щит Отвращения (+10/15) – Наноситися на броню. Уменьшает штраф к W от демонического присутствия на 5.

Щит Безмятежности (+0/30) – Наноситися на броню. Уменьшает штраф к W от демонического присутствия на 10.

Щит Неизбежности (–10/45) – Наноситися на броню. Полностью нивелирует любой штраф к W от демонического присутствия.

Стяг Предводителя (+0/30) – Наносится на броню или одежду, должен быть виден наблюдателям. Дает бонус +10 на Демоничекое Владычество над низшими демонами и демоническими зверями.

Волнолом (+0/30) – Наноситися на жесткую броню, закрывающую все тело. Раз в Раунд, если на персонажа действуют психосилой Телекинеза или психосилой, что перемещает его против его воли, он может заставить псайкера развеять ее или только отменить ее эффекты на себя.

Корона Шипов (–10/30) – Наноситися на броню или одежду, включающую шлем или капюшон. Наносит 1d10 непоглощаемого X Dmg урона в голову любому противнику, что пытался воздействовать на персонажа психосилой, демоническим даром, одержимостью или другой психической атакой, что позволяет встречный тест на W, и проиграл.

Разбитое Зеркало (+0/35) – Наноситися на броню или одежду, всегда с внутренней стороны, или на стены комнаты, которые должны быть закрыты вторым слоем краски или другим покрытием от беглого взгляда на вязь. Персонажи или помещения, защищенные этой вязью, отображаются через Прорицание как размытые пятна, чьи слова и действия невозможно разобрать.

Вторая Кожа (+0/50) – Наноситися на броню. Дает броне эффект модификации «Вторая Кожа».

Глоток Реальности (+10/20) – Наноситися на броню или одежду, включающую шлем или капюшон. Если персонаж проваливает тест против свойства Hallucinogenic, он может пройти тест на W+0, и, в случае Успеха, считается что прошел тест.

Длань Кольценосца (+10/20) – Наноситися на броню или одежду, включающую перчатки. Позволяет замыкать Ритуальные Круги полудействием и дает +5 на все ритуалы, использующие круги.

Длань Владыки Колец (+0/60) – Наноситися на броню или одежду, включающую перчатки. Позволяет замыкать Ритуальные Круги свободным действием и дает +10 на все ритуалы, использующие круги.

Золотая Стена (+10/5) – Наносится на любую поверхность, покрытую тонким слоем золота. Не позволяет Бестелесным персонажам, что используют для бестелесности Варп, проходить через эту поверхность.

Золотой Клинок (+0/35) – Наносится на рукопашное оружие, покрытое тонким слоем золота. Позволяет использовать это оружие против Бестелесных персонажей, что используют для своей бестелесности Варп, как базовое рукопашное оружие того же типа, без свойства Primitive.

Эгида Г'Нелле (–10/45) – Наносится на жесткую броню. Позволяет использовать половину (окр.▼) АР брони против Варп-оружия. Может быть нанесена на бронетехнику, по одной вязи на каждую сторону брони.

Прах Феникса (+10/20) – Наносится на броню или одежду. Когда персонаж избегает верной смерти с помощью Чудесного Спасения, он тратит только 1d5 Бесчестия и получает столько же Порчи.

Козел Отпущения (–10/35) – Это две разные вязи, которые должны быть нанесены на два разных комплекта жестких доспехов. Когда носитель первого доспеха получает урон от психосилы или варп-оружия и носитель второго доспеха находится не более чем в 90 м от него, урон вместо этого получает носитель второго.

Письмена Крови (+0/25) – Наносится на стены, потолок и пол замкнутого помещения. Псайкер, манифестирующий психосилу, находясь в нем, получает ее эPR непоглощаемого R Dmg в голову и Кровотечение.

Совиное Перо (+10/15) – Наносится на броню или одежду. Эта вязь включает личную руну псайкера (самого оккультиста или другого, если оккультист знает его руну). Этот псайкер получает бонус +15 при манифестации психосил, чьей единственной целью является носитель брони, а также бонус +30 на тесты Пси-чутья при определении психосил, что воздействуют на носителя брони.

Близнецы (+0/25) – Наносится на броню или одежду. Если персонаж Оглушается только на один Раунд, он не развеивает психосилы, манифестированные через Медитацию.

Плоть от Плоти (+0/25) – Наносится на клинковое оружие. Оружие считается фокусом +60 для Проклятий на последнее живое существо, обладающее душой, которое им ранили.

Стальной Гриммуар (–10/65) – Наносится на броню или одежду, но работает только когда узор вязи касается голой кожи персонажа. Эта вязь включает в себя записанные инкантации одной определенной психосилы. Псайкер, что носит броню с таким узором, не получает штраф –1 к тPR от поддержания этой психосилы.

Клеймо (–20/65) – Наносится на клинковое оружие. Эта вязь включает личную руну псайкера (самого оккультиста или другого, если оккультист знает его руну). Рана от этого оружия считается личной руной для Пути Силы Нечестивые Символы.

Жнец (+0/75) – Наносится на психосиловое оружие. Если Выжигание Души от этого оружия наносит вдвое больше урона, чем максимум Ран жертвы, псайкер восстанавливает W.b жертвы Ран или урона в любую Характеристику по его выбору. С каждым применением этой вязи она частично выгорает и после трех использований теряет все мистические свойства.

Лабиринт Трещин (+10/90) – Наносится на броню или одежду. Когда псайкер вызывает Феномен или Прорыв, он может проигнорировать результат и вместо этого получить 1d5+эPR психосилы E Dmg, игнорирующего броню, и призвать одного случайного низшего демона в 9 м от себя. Демон всегда враждебен к псайкеру, даже если они служат одному богу, и не может быть подчинен им, но не приоретизирует его перед прочими врагами. С каждым применением этой вязи она частично выгорает и после девяти использований теряет все мистические свойства.

Зеркало Р'Сулеира (–10/180) – Наносится на броню или одежду. Раз в 9 дней персонаж может потратить Реакцию и аннулировать психосилу, что на него подействовала (после встречных тестов, если сила их позволяет), также отменив эффект на другие цели, если они получали эффект одновременно с ним или должны были получить после него. Он может потратить Очко Бесчестия, чтобы немедленно поразить этой силой псайкера, что ее манифестировал.

ЭНУНЦИЯ

Наиболее редкое и загадочное из средств управления энергиями Варпа, Энунция, известная как Язык Созидания или Изначальный Язык, формирует энергии Имматериума с помощью одних лишь слов.

Энунциации

Энунциация – это короткая фраза на Изначальном Языке. Произнесение ее вслух с правильной интонацией и тоном делается свободным действием или реакцией (без траты Реакции), с ограничением не более одного раза в Раунд. Энунциация не требует никакого теста, но не позволяет персонажу говорить в тот же Раунд, даже если он обладает альтернативными методами, вроде мутанта с двумя ртами, Механикум с несколькими вокс-решетками, или телепата, способного общаться мысленно. Слова Энунции не предназначены для смертных уст и правильное их произношение требует от персонажа одного из следующих наборов Характеристик, Навыков или Талантов:

- F 60, Linguistics (Любой) +10;
- F 50, Linguistics (Любой) +20;
- F 40, Linguistics (Любой) +20, Mimic
- I 60, Trade (Linguist) +10;
- I 50, Trade (Linguist) +20;
- I 40, Trade (Linguist) +20; Total Recall

Произнесение Энунциации дает такой же эффект, как манифестация определенной психосилы или проведение определенного ритуала. Каждая Энунциация производит эффект с жестко заданной психосилой или ритуалом, количеством Успехов и эPR (от 1 до 20) и, если психосила или ритуал может быть использована в нескольких разных режимах – также режим. Энунциации, в которых закодирована одна и та же психосила с разницей в 1 эPR могут ничем не походить друг на друга и на первый взгляд весь язык лишен какой-либо системы. Энунциированные психосилы, требующие поддержания, не влияют на тPR и феномены пользователя и не тратят его действий. Они автоматически развеиваются через определенное время, разнящееся от секунд до лет, уникальное для каждой фразы, но могут быть развеяны досрочно усилием воли как обычно. Если психосила имела тип Атака или Концентрация, она теряет его при Энунциации, не сковывая обычные действия персонажа.

Цена Силы

Энунция очевидно не предназначена для использования людьми или демонами и накладывает цену за свое использование. С произнесением каждой фразы мощь Изначального Языка повреждает разум и тело персонажа, обычно проявляясь в повреждениях рта или другого средства, которым Энунциация была произнесена, вызывая стигматические порезы губ или языка или короткие замыкания в вокс-решетках. Сразу после произнесения Энунциации персонаж получает 1 непоглощаемого R Dmg в голову и 1 урона в I и F. Особенно могущественные Энунциации по решению ГМа могут наносить больше урона, либо статичным числом, либо формулой, типа «1d5+1». Если урон в Характеристики опускает их ниже требований, персонаж не может больше произносить Энунциации, пока не вылечит урон в эти Характеристики.

Демоны и прочие существа Варпа по какой-то причине еще менее совместимы с силой Энунции, чем смертные. Они получают удвоенный урон от ее произнесения и сразу после его получения должны пройти тест на Нестабильность. Демонхосты и Одержимые считаются как люди в расчете Энунции, используя свои смертные тела для смягчения удара.

Сила Имен

Если после произнесения фразы Энунциации ее дополнить именем цели эффекта, это стабилизирует выпущенные Изначальным Языком энергии и отменяет наносимый ею урон в произносящего. Имя должно быть произнесено четко, вслух, и с теми же тональностями, которые цель использует, когда произносит свое имя, так что если просто прочесть его с записи, это не сработает. Если имя произнесено неправильно или не полностью, Энунциация не срабатывает, но наносит урон в пользователя, как если бы сработала. Если Энунциация действует на несколько целей, для срабатывания Силы Имен ее нужно дополнить именами их всех.

Имена для Энунции должны быть именами, полученными персонажем при рождении или значимом перерождении, считая только последнее как настоящее. Многие Астартес, например, получают новое имя при возвышении из смертного и меняют его еще раз, предавая Империум и переходя на сторону Хаоса, и эта смена имен считается Энунцией, в то время, как взятие нового титула или псевдонима, несвязанного с трансформативными событиями в жизни персонажа – нет. Для демонов имена для Энунции это их Истинные Имена. Обычно добавление имен не влияет на длительность Энунциации, но некоторые особенно длинные имена могут растянуть ее на несколько Раундов а то и несколько минут.

Редкость

Энунциации чрезвычайно редки и знания о них тщательно охраняются. Даже источники, раскрывающие сам факт их существования, имеют Редкость 4, а сами Энунциации для простейших психосил или ритуалов скорее всего будут иметь Редкость 5, тогда как действительно мощные Энунциации принципиально невозможно достать торговлей или реквизицией. Более того, множественные тайные организации активно разыскивают и уничтожают любую информацию об Энунции вместе с ее пользователями. Открыто использующий Энунцию рискует привлечь внимание кабалов Эльдарских Провидцев, тайных организаций внутри Имперской Инквизиции, или ячеек Когнитэ, или быть может их всех сразу.

Причины столь ярой ненависти к Изначальному Языку разнятся от организации к организации, порой при детальном анализе оказываясь надуманными или результатом ошибки или недопонимания, а порой вполне реальными опасностями. Некоторые исследователи тайн Энунции считают, что это часть защитного механизма Изначального Языка, искусственно создающая дополнительных врагов для тех, кто им пользуется, что ограничивает их количество и отсевает слабых и глупых.

Энунциализация

Слова Энунции можно добыть не только в древних гробницах ксеносов или из еретических томов могущественных колдунов. Порой они проскальзывают в кошмары смертных или буйные галлюцинации сумасшедших, особенно тех, чей разум был затронут или поврежден ужасами Варпа. Несмотря на то, что шанс такого события ничтожно мал, достаточно влиятельная организация способна целенаправленно искать его и даже намеренно увеличивать шансы, подвергая больше людей опасностям Варпа, подрывающим их сознания, записывая их кошмары и видения, и вычленяя из гор бессмысленного бреда крупицу силы. Подобные исследования требуют участия миллионов подопытных и сотен тысяч аналитиков, просеивающих их бредни, лишь чтобы найти одну эффективную Энунциацию, но в Галактике находятся те, кто обладает нужными для подобного свершения ресурсами, знаниями и безжалостностью.

Известно несколько случаев, когда такие исследования, оставшиеся незаметными слишком долго, или раздувшиеся до неимоверных масштабов собирали целый словарь Изначального Языка, позволяющий формировать новые фразы с некоторой степенью понимания результата. Подобные прорывы почти неизбежно привлекают внимание противников Энунции, что вызывает массивные конфликты, тайные или открытые, в которых проводящая исследование организация почти неизбежно уничтожается с большей частью плодов их работы.

Теоретически, создание полного словаря Изначального Языка позволило бы провести ритуал полностью на этом языке, известный как ритуал Полной Энунциализации, в котором весь лексикон языка мистически связывается душой ритуалиста. Если такой ритуал увенчается Успехом, Ритуалист получает возможность изменять любой аспект реальности или Варпа одним лишь словом, обретая могущество, сравнимое с Богами. Одна лишь опасность подобного происшествия объясняет, почему столь многие знакомые с тайнами Изначального языка столь рьяно стараются не допустить их в чужие руки, не стесняясь топить целые миры и сектора в крови и пламени.

VI. БЕСЧЕСТИЕ И ПОРЧА

БЕСЧЕСТИЕ

Бесчестие определяет славу и божественное внимание к персонажу. Это очень размытое понятие, включающее как репутацию и славу среди смертных, так и фавор Богов и внимание высших демонов к еретику. В отличие от других Характеристик, Бесчестие часто изменяется из-за действий персонажа и может превышать 100.

Рост Бесчестия:

Персонаж может увеличивать свое Бесчестие тратой опыта, покупая **1 Inf за 100 xp** – это отображает то, что он тратит время и усилия на распространение своей славы или приносит жертвы Богам. Тратой опыта Inf нельзя поднимать выше **45**.

Основной источник поднятия Бесчестия – это победы в бою и выполнение миссий. Каждый раз, когда Еретик побеждает могучего врага, выходит победителем из опасной схватки, или перехитривает своих врагов, если это свершение поднимает его славу выше его текущего уровня Бесчестия, мастер может дать ему небольшое количество Бесчестия и Порчи как награду за свершение. Если же свершение находится в пределах или ниже «нормы» для его текущего уровня Бесчестия, это не дает ему такой особой награды: Лорд Хаоса с собственным флотом не растет в славе от победы над очередным полковником Гвардии, чье имя никто не запомнит, или от сражения в бою конкурента, чей уровень Бесчестия на две ступени ниже его собственного.

Миссии позволяют получить много Бесчестия сразу, не получая вместе с ним и Порчу. Миссия должна продвигать славу персонажей выше по уровням Бесчестия, чтобы она засчиталась, и при ее выполнении может давать достаточно Бесчестия, чтобы поднять всю банду на новый уровень или даже два. Например, банда с средним Inf персонажей игроков 20-29, сыгравшая ключевую роль в освобождении целого мира от Имперской тирании, и заполучившая в свое командование флот и целую армию может получить до 20 Бесчестия.

Особо катастрофические поражения могут также уменьшать Бесчестие персонажей, но основной источник потери Бесчестия – использование Чудесного Спасения и Божественной Защиты, чтобы избежать верной смерти.

В конечном счете решения о награждении Бесчестием или его потере принимается ГМом и он решает, какие персонажи сколько получают, исходя из их вклада в победу, выполнения побочных миссий и отыгрыша. В коротком сценарии на несколько сессий ГМ может быть щедр с раздачей Бесчестия (и Порчи), стремительно приближая игроков к Возвышению или Проклятью, в то время, как длительный сценарий предполагает подобные награды редко и по особым случаям.

Уровни Бесчестия:

0	Нижайший слуга.
1..5	Кланстер, наемник, бандит, рядовой солдат.
6..9	Лидер подульевой банды, сержант наемников или солдат, ветеран-боец или начинающий колдун.
10..19	Криминальный авторитет, капитан наемников, офицер, командующий полком солдат, элитный боец.
20..29	Капитан крейсера, лидер малой боевой банды Хаоса, Демон-хост, опытный провидец, элитный боец или колдун, что может в одиночку расправиться с отрядом солдат.
30..39	Генерал армии, губернатор улья, лидер небольшой страны, командир небольшого флота, могучий чемпион, о котором слагают сказания на нескольких мирах.
40-49	Командир гранд-крейсера или линкора, адмирал во главе флота из нескольких крейсеров, завоеватель целого мира, победитель множества вражеских армий.
50..59	Командир значимой флотилии, высший демон в опале, владыка нескольких армий, могучий чемпион, о котором знают во всем секторе, павший инквизитор или агент Когнитэ.
60..75	Повелитель могучей банды Хаоса, адмирал великого флота, высший демон, повелитель нескольких миров, могучий чемпион, чьей силы опасаются владыки других банд.
76..90	Поработитель множества миров, высший демон в фафоре своего бога, могучий колдун, чья сила чувствуется по всей планете, воитель, чья слава расходится за пределы сектора.
91..100	Военачальник, что может уничтожить мир по прихоти, могучий демон-принц, чемпион, чьи свершения известны по всему сегметуму, вселяя ужас в его врагов.
101..129	Древний лорд демонов, предводитель великой армии вторжения в Империум, завоевавшей десятки миров. Чемпион, чье имя вселяет страх по всей Галактике.
130..139	Предводитель Черного Крестового Похода, патрон, чья воля держит под контролем множество демонических миров, лорд кузницы, с чьим мнением считается сам Абаддон.
140..149	Демон-Примарх, избранный чемпион Бога, вроде Кхарна Предателя или Тифуса Странника. Легендарный чемпион, само присутствие которого собирает армии.
150+	Почти безгранично могучий военачальник, способный организовать множественные Черные Крестовые Походы, вроде Абаддона Осквернителя или Гурона Черного Сердца.

ПРЕИМУЩЕСТВА БЕСЧЕСТИЯ

Очки Бесчестия

Наиболее часто используемым преимуществом Бесчестия являются **Очки Бесчестия**, дающие персонажу особые способности. Максимум Очков Бесчестия персонажа равен его Inf.b и в конце каждой игровой сессии он восстанавливает их до максимума

Только персонажи игроков и важные неигровые персонажи по усмотрению ГМа имеют Очки Бесчестия. Рядовые противники, даже имеющие свое Бесчестие, лишены этой способности.

В зависимости от своей Cor, персонаж может тратить Очки Бесчестия на следующие способности:

Cor	Способность
Cor 0+	**Прилив Сил:** персонаж немедленно снимает всю Усталость.
	Исцеление: персонаж восстанавливает 1d5 Ран.
	Усиление: персонаж получает бонус +10 на любой тест Характеристики или Навыка. Нужно указывать перед броском.
	Переброс: персонаж может перебросить тест Характеристики или Навыка с теми же модификаторами.
Cor 20+	**Исцеление:** персонаж снимает все Критические Раны и восстанавливает 1d5+1 Ран.
	Успех: персонаж добавляет 1 Успех к любому успешному тесту Характеристики или Навыка.
	Усмирение Варпа: персонаж может перебросить 1d100 по таблице Феноменов, Прорывов или Отвращения Варпа.
Cor 60+	**Исцеление:** персонаж снимает все Критические Раны и восстанавливает 1d10 Ран.
	Скорость: персонаж может заменить результат кубика на бросок Инициативы на 10.
	Приход в себя: персонаж немедленно выходит из Оглушения.
	Пробуждение: если персонаж начинает свой Ход без сознания, в начале своего следующего Хода он пробуждается.

Персонаж может использовать несколько этих способностей одновременно, в том числе одноименных, например, потратить три Очка Бесчестия на «Усиление», чтобы дать тесту +30 и потом еще два очка на «Успех», чтобы дать +2 Успеха. Стоит помнить, что каждый тест можно перебрасывать только один раз, независимо от источника переброса, так что если переброшенный результат все еще не устраивает персонажа, второй раз применять способности «Переброс» и «Усмирение Варпа» для того же броска нельзя. В то же время переброс Провалов и переброс Успехов нивелируют друг друга, так что если какой-то эффект требует от персонажа переброса Успехов, он может использовать один «Переброс», чтобы отменить этот эффект и еще один, чтобы перебросить неудачный результат.

Многие таланты и некоторые другие эффекты, вроде мутаций Оружия Наследия, также тратят Очки Бесчестия на свою активацию.

Эффекты Покровительства

Покровительство Богов слегка изменяет использование Очков Бесчестия, обеспечивая еретику одно преимущество и один недостаток:

Бог	Эффект
Слаанеш	**Сладкое Страдание:** когда персонаж получает Критический Эффект, он может потратить Очко Бесчестия, чтобы проигнорировать все эффекты, кроме потери конечностей, смерти или Оглушения.
	Гиперчувствительность: персонаж не может использовать способность «Приход в себя».
Нургл	**Живучесть:** при использовании способности «Исцеление» персонаж не бросает кубик, а вместо этого автоматически выбирает его максимальное значение.
	Принятие Судьбы: персонаж не может использовать способность «Переброс».
Кхорн	**Атака Ненависти:** персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы автоматически преуспеть в тесте WS или BS с 1 Успехом. Эту способность можно использовать только до теста на эту Характеристику.
	Пока Она Льется: при использовании способности «Исцеление» персонаж восстанавливает на 2 Раны меньше, до минимума в 1. Он не может использовать способность «Исцеление» вовсе, пока он страдает от Кровотечения.
Тзинч	**Вспышка Гения:** персонаж может использовать способность «Успех» даже на Cor 0+, а на Cor 20+ при использовании этой способности он добавляет 1d5 Успехов вместо 1.
	Безумная Гордыня: персонаж не может использовать способность «Усиление».

Реквизиция

Персонаж может использовать свою славу и уступки, что ему задолжали другие, чтобы добывать снаряжение, услуги и информацию бесплатно. Чтобы добыть что-то с помощью Реквизиции, персонаж должен пройти тест на **Inf+0** с модификаторами Редкости, Качества и Количества того, что он хочет добыть. Вполне может быть, что в пределах досягаемости контактов персонажа искомого предмета или информации может и не быть, или их очень мало, и кто-то более могущественный уже прибрал их себе в руки. Если еретик изолирован на феодальном мире, вершиной технологий которого является гладкоствольный мушкет, даже Критический Успех на Реквизицию не поможет ему достать высокотехнологичный плазмаган, которого на планете банально нет.

Торговля

Попытка взять свое бесплатно не всегда является мудрым курсом действий, но достаточная слава порой является приемлемым заменителем коммерческих навыков. Персонаж может проводить торговлю как тест на Реквизицию, модифицированный ценностью того, что он пытается обменять на нужные ему товары по усмотрению ГМа, или альтернативно использовать тест на Inf+0 вместо тестов на Commerce, используя свой авторитет, чтобы отбить торговцу желание заламывать цену или подсовывать товар качеством ниже уговоренного.

Давление

Используя вес своего авторитета, еретик может добиться уступок или услуг от союзника. При общении с другими Хаоситами, чье Бесчести ниже его собственного, персонаж может пройти тест на Inf+0 vs Inf+0, чтобы заставить их сделать для него что-то, например выполнить поручение, присоединиться к его боевой миссии или защитить его крепость, пока он отправится воевать к далеким звездам. Это не дает ему абсолютной власти над тем, кого он таким образом «продавил», и они, скорее всего, будут ожидать награды за свои услуги в будущем. Отказывать им в обещанной награде почти наверняка наживет еретику новых врагов.

ПОРЧА

Порча отображает степень насыщения тела и души персонажа искажающими энергиями Варпа. По мере накопления, Порча влияет на душу и тело, проявляясь в виде мутаций и полностью трансформируя персонажа при достижении 100.

Получение Порчи

Персонажи получают Порчу в основном вместе с Бесчестием за свершения, как результат ритуалов, Феноменов и Прорывов, демонической одержимости, взятия Элитных Архетипов, как прямой результат некоторых талантов и психосил и от избегания верной смерти.

Гнев Богов

Персонажи с Покровительством Бога могут вызвать его гнев, идя против их ожиданий и действуя вне необходимого для поддержания Покровительства паттерна действий. В большинстве случаев гнев дает персонажу одно очко Порчи, хотя особо крупные прегрешения могут давать и больше или лишат его Покровительства сразу. ГМ решает, какие действия вызвали гнев богов, а какие нет – пути Пантеона неисповедимы и порой практически идентичные действия взрывают разные реакции. Ниже приведены типичные примеры источника гнева для разных Богов:

Слаанеш:

- отвержение излюбленного наслаждения;
- забота о других в ущерб себе;
- грубая жестокость при возможности более изысканной боли;
- упущенная возможность совратить невинную душу;
- создание вещей, не несущих артистической ценности;
- убийство из милосердия.

Нургл:

- личные амбиции в ущерб соратникам;
- использование роскоши;
- отказ принять в свои ряды добровольно посвященного;
- попытки узнать будущее или изменить судьбу;
- создание чего-то прекрасного или излишне сложного;
- добивание умирающего или спасение самоубийцы.

Кхорн:

- использование психосил и ритуалов, кроме ритуалов призыва;
- трусливое бегство из боя;
- растягивание битвы со слабым противником;
- милосердие к заклятому врагу (кроме добивания умирающих);
- незримая атака: со спины бесшумной атакой, снайперским выстрелом из засады, отравленной едой, атакой незримым оружием и т.п.;
- создание вещей, не несущих практической ценности;
- пытки или растягивание смертельных мук поверженного врага.

Тзинч:

- помощь другим в ущерб собственным целям и амбициям;
- следование правилам, если их нарушение продвигает его цели;
- обмен знаниями, ничего не дающий тзинчиту;
- прямолинейное решение при наличии времени на планирование;
- смирение с судьбой и пророчествами;
- создание простых незамысловатых вещей;
- сохранение жизни поверженным врагам и свидетелям, если они бесполезны для дальнейших планов.

Порча от Провала

Получение Порчи от избегания верной смерти, гнева Богов, и некоторых других источников считается получением Порчи от Провала.

Насыщение Порчей

По мере роста Порчи персонажа все более и более мощные всплески энергий Варпа или внимания Богов нужны, чтобы добавить к уже укоренившейся в еретике Порче. Начиная с Cor 60 ГМ может по своему усмотрению уменьшать полученную персонажем Порчу, кроме Порчи от Провала. Начиная с Cor 90, персонаж более не может получать Порчу от Феноменов, Прорывов, Отвращения Варпа и атак Одержимостью.

Порог Мутации

Когда еретик набирает определенное количество Порчи, она проявляется на его теле и душе в виде мутаций. Пороги мутаций отличаются для Людей, Механикум и Десантников, чьи тела имеют разную степень податливости к энергиям Хаоса:

Мутация:	Человек	Механикум	Десантник
Первая	Cor 10	Cor 10	Cor 10
Вторая	Cor 20	Cor 30	Cor 30
Третья	Cor 40	Cor 50	Cor 60
Четвертая	Cor 60	Cor 70	Cor 90
Пятая	Cor 80	Cor 90	Нет

Максимум Порчи

При достижении Cor 100 накопленная энергия Варпа более не может сдерживаться смертной плотью. Если Inf персонажа меньше 100, он стремительно мутирует в безумное Отродье Варпа. Если его Inf 100 или выше, он Возвышается, трансформируясь в Демон-Принца или проходит одну из более редких и сложных форм Возвышения. Если его Inf 100 или выше, но он не соответствует условиям ни одного Возвышения, персонаж остается в своей форме, пока не выполнит одно из условий или его Inf не упадет ниже 100, если только его Cor не опустится первой.

Порча среди Чистых

В то время, как персонажи не-Хаоситы могут получать Порчу, их Порча отображает более «разбавленную» версию, медленно склоняющую их души и разумы на путь Хаоса. Лоялисты и некоторые ксеносы, способные получать Порчу, не снижают получаемую Порчу через Насыщение и могут по решению ГМа получать ощутимо больше Порчи, чем Хаоситы, от тех же эффектов. Когда такой персонаж пересекает порог мутации, он должен пройти тесты на любые две Характеристики по своему выбору +0 и не получает мутаций, если проходит хотя бы один из них. Он всегда считается пересекающим порог мутации от провала. Такой персонаж может иметь только одну мутацию и при пересечении следующего порога он должен пройти тест на две Характеристики, которые он еще не использовал против мутации, и, если у него уже была мутация и он снова провалил тест, новая мутация заменяет старую. Когда такой персонаж достигает Cor 100, что-то в его разуме ломается и он сознательно или подсознательно переходит на сторону Хаоса – персонаж становится Хаоситом с Cor 10 и может перебросить свою мутацию уже без провала, или получить ее, если у него до сих пор не было мутаций.

МУТАЦИИ

При пересечении порога мутации, персонаж бросает 1d100 по таблице мутаций и получает выпавшую мутацию.

Если мутация не была вызвана Порчей от Провала, он может модифицировать результат броска на до Inf.b вверх или вниз, по сути выбирая мутацию из участка таблицы.

Если мутация не была вызвана Порчей от Провала, **Неделимые** персонажи бросают на мутацию два раза и выбирают один результат.

Если мутация не была вызвана Порчей от Провала, персонажи с **Покровительством** могут пройти тест на Inf+0, чтобы вместо броска по общей таблице мутаций бросать по таблице Даров своего Бога. Они могут проводить этот тест как до, так и после броска по общей таблице и модифицировать бросок на до Inf.b вверх или вниз как с обычной мутацией.

Снаряжение персонажа искажается и меняется вместе с плотью, чтобы подходить под его новое тело.

Субмутации

Многие мутации имеют субмутации, требующие броска d10 на определение. Если мутация не была вызвана Порчей от Провала, персонаж может модифицировать результат броска на до ½Inf.b (окр.▼) вверх или вниз, по сути выбирая мутацию из участка таблицы.

Если мутация не была вызвана Порчей от Провала, **Неделимые** персонажи бросают на субмутацию два раза и выбирают один результат.

Некоторые суб-мутации отмечены цветом одного из Богов. Персонажи с **Покровительством** этого бога могут выбрать эту субмутацию вместо той, что выпала, или взять ее автоматически и не бросать вовсе. Они не могут брать субмутации, отмеченные цветами враждебных богов и, если бросок не позволяет им выбрать ни одну субмутацию, они должны перебросить его.

На Все Воля Богов

ГМ может с позволения игрока модифицировать полученную им мутацию, чтобы она лучше подходила его персонажу. Игрок может и вовсе не бросать на мутацию, а довериться выбору ГМа, который подберет для него подходящую (или неподходящую, если она от Провала) мутацию сам, или даже создаст уникальную мутацию.

Взаимодействие Мутаций

Некоторые мутации могут создавать странные эффекты, комбинируясь, например, один персонаж с мутациями Янус и Вопль может сохранить голос в своем втором рту, тогда как другой может стрелять Воплем из обоих одновременно или по очереди. Если персонаж с мутацией Дуллахан отращивает дополнительные конечности или крылья, они растут из его головы или возникают из воздуха, летая за ним по воздуху, связанные незримой силой. Некоторые мутации и вовсе несовместимы друг с другом и ГМ может потребовать перебросить их или не будет учитывать. Игрок может подкидывать идеи как его мутации взаимодействуют друг с другом, но конечное решение в этом вопросе остается за ГМом.

Мутации и Смена Покровительства

Когда персонаж получает покровительство нового Бога, он обязан заменить все субмутации враждебных ему Богов на субмутации нового Бога и перебросить все свои божественные дары по таблице нового Бога, так как его новый патрон болезненно перестраивает его тело, вытравливая следы влияния своих извечных соперников.

ОБЩИЕ МУТАЦИИ

d100:	Мутация	d100:	Мутация	d100:	Мутация
–4	Доспехи Богов	35..36	Центавр	69	Смена Пола
–3..0	Знания Веков	37	Безликий	70	Механоид
1..2	Зависимость	38..39	Множественные Глаза	71	Вопль
3..5	Животный Гибрид	40	Янус	72	Не Чувствует Боли
6..7	Зверолюд	41..42	Иллюзия Нормальности	73	Миазмы
8	Щит Чистоты	43	Горящая Голова	74..75	Стрелковая Атака
9..10	Замена Крови	44	Инфернальная Воля	76	Толстокожий
11..12	Выжженные Чувства	45	Освежеванный	77..78	Рука Смерти
13..14	Крылья	46	Безголовый	79	Странный Голос
15	Благословенные Припадки	47	Икона Богохульства	80	Бриз
16..17	Стальное Сердце	48..49	Странные Руки	81..83	Дополнительная Рука
18	Бескостный	50	Синэстезия	84	Странная Походка
19	Двуликий	51	Энигма	85	Сжатие
20	Живое Зеркало	52	Чистая Форма	86..88	Хвост
21	Циклоп	53	Близнецы	89	Пожиратель
22	Пылающее Тело	54	Наизнанку	90..91	Щупальце
23..24	Орган Хаоса	55..56	Псевдо-Демоничество	92	Странный Язык
25	Иссушенный	57	Разумная Циста	93	Трансформация Тумана
26	Полимат	58	Плод Плоти	94	Вампирическая Зависимость
27	Пространственная Нестабильность	59..60	Пожиратель Варпа	95	Затронутый Варпом
28..29	Темная Душа	61	Аура Жизни	96..97	Душевидец
30	Дуллахан	62..63	Потеря Конечности	98	Искаженное Обличье
31..32	Глаза Хаоса	64	Странная Неуязвимость	99..100	Укутанный в Хаос
33	Глаза-Стебельки	65..67	Величественные Рога	101..104	Слияние
34	Панцирь	68	Дар Языков	105	Вирд

–4 | Доспехи Богов

Боги обращают внимание на чемпиона и награждают его латами, выкованными в Кузнице Душ в глубинах Варпа. Персонаж получает Божественные Латы, перманентно сплавленные с его плотью, и становится **Броненосцем** (стр. 118) без траты опыта на элитный Архетип. Его текущая броня сливается с Божественными Латами и придает им свои особенности и АР, если они лучше, чем у Лат: например, если персонаж носил силовую броню, его новые Латы поглощают ее и получают эффекты всех ее систем и бонус к S.

Космодесантники и Механикум не могут выбирать эту мутацию.

–3..0 | Знания Веков

На долю мгновения безграничный кладезь знаний и навыков, накопленных другими чемпионами Хаоса, павшими по пути к величию, открывается разуму еретика, но видение исчезает столь же быстро, как появляется, позволяя зачерпнуть лишь крупицу жизненного опыта, поглощенного Варпом. Персонаж без траты опыта изучает любой Навык по своему выбору до +30 и получает Талант Mastery для этого Навыка.

Когда персонаж использует способности Бесчестия «Усиление», «Успех» или «Переброс» для этого Навыка, он может бросить 1d10 – на 9-10 он не тратит Очко Бесчестия, но на 1 он Оглушается на 1 Раунд, поглощенный видениями из жизней других чемпионов.

1..2 | Зависимость

Боги прокляли дух еретика зависимостью к чему-то редкому и он должен регулярно поглощать это. Если он в течении дня не удовлетворяет эту зависимость, начиная со следующего дня и пока он ее не удовлетворит он получает штраф –10 на все тесты Навыков (но не тесты Характеристик). При поглощении объекта зависимости персонаж никогда не страдает от отравлений или прочих проблем и его организм поглощает и переваривает его, даже если это что-то несъедобное.

d10:	Субмутация
–1	Персонаж должен съесть порцию последней еды, которую он ел перед получением мутации.
0	Персонаж должен выпить целую бутылку Best.Q алкоголя. Это считается как восемь доз и может вызывать обычные последствия опьянения и зависимости.
1	Персонаж должен принять одну дозу любой Смертельной Отравы. Яд действует, но наносит урон только один раз и персонаж автоматически проходит второй тест против яда.
2	Персонаж должен съесть кусочек амуниции (пулю, осколок болта и т.п.), что его ранила, или кусок оружия, что нанесло ему непоглощенный урон. Он чудесным образом может откусывать от него куски и пережевывать.
3	Персонаж должен съесть горсть земли своего родного мира.
4	Персонаж должен скурить высушенную и растертую в пыль часть тела определенного ксеноса по выбору ГМа. Если персонаж не знаком с этим видом ксеносов, он получает Навык Forbidden Lore (Xenos(X))+0 для них.
5	Персонаж должен сжечь книгу, содержащую знания по любому Forbidden Lore, и растереть ее пепел по своей коже. Пепел чудесным образом втягивается в кожу в течении часа.
6	Персонаж должен выпить рюмку слез разумного существа, до которых он сам или его верный Миньон довел эту жертву.
7	Персонаж должен съесть кусок недельного или старше трупа разумного существа, умершего от болезни, голода, жажды или совершившего самоубийство.
8	Персонаж должен выпить стакан крови поверженного врага. или слизать сколько может со своего оружия.
9	Персонаж выбирает три любых зависимости из этой таблицы, кроме 6-9. Он может удовлетворять свою зависимость любой из них, но не более одного раза подряд каждой.
10	Персонаж должен съесть часть живого разумного существа, пока оно еще живо. Если она была приготовлена, подана на стол и съедена в присутствии жертвы, из которой ее вырезали, это удовлетворяет зависимость на 10 дней.
11	Персонаж должен съесть опасно радиоактивный материал. Он получает иммунитет к радиации и может брать руками, откусывать и пережевывать даже раскаленные куски топливных стержней реактора без какого-либо вреда для себя. Он также может на глаз определять радиоактивные материалы.
12	Персонаж должен съесть заполненный Камень Душ Эльдар. Когда он это делает, он восстанавливает 1d5 ранее потраченных Очков Бесчестия и удовлетворяет зависимость на 1 год.

3..5 | Животный Гибрид

Тело персонажа искажается и принимает часть черт какого-то животного. Изменения сугубо косметические и не влияют на Характеристики, Навыки и Таланты персонажа, но измененная физиология может ограничить его мимику и изменить то, как он ест еду по усмотрению ГМа.

Степень сходства с животным разнится от сугубо поверхностной до полной перестройки лица и искажения конечностей по усмотрению ГМа, хотя персонаж всегда сохраняет прямохождение и способные к манипуляции орудиями руки.

Даже если измененное мутацией лицо лишено необходимых для речи элементов, вроде губ или языка, персонаж сохраняет способность говорить, а его слова частично или полностью формируются голосовыми связками и горлом.

Если не сказано обратного, мутация дает персонажу атаку укусом, как если бы у него был Трейт Deadly Natural Weapons (½Cor.b (окр.▼)).

d10:	Субмутация
1	**Насекомое** – Дает естественную броню с АР 5 по всему телу, которая не складывается с носимой броней, но складывается с Трейтами Natural Armour или Machine. Эта броня электропроводящая. Меняет кубик урона укуса на 1d5.
2	**Ящер** – Жесткая роговая чешуя дает Трейт Natural Armour (1), но притупляет осязание по всему телу, кроме ладоней и сочленений, накладывая штраф –20 на тесты осязания этими участками. Укус получает свойство Tearing.
3	**Крыса** – Скелет персонажа становится гибким и кости могут выходить из суставов, не разрывая их. Он может протиснуться в любую дыру, в которую пролазит его голова, если не носит жесткую броню.
4	**Кошка** – Зрачки персонажа становятся вертикальными, что дает ему Трейт Dark Sight, а в пальцах рук вырастают выдвижные когти, работающие как Трейт Deadly Natural Weapons (1).
5	**Волк** – Дает +40 на все тесты нюха и способность точно определять направление запахов. Противник, против которого он использовал укус, получает штраф –20 на тесты попыток выбраться из Захвата, из-за того, что его держат еще и пастью.
6	**Змея** – Дает персонажу тепловое зрение в дополнение к обычному. Персонаж не может закрывать глаза и моргать. Укус получает свойство Toxic(3).
7	**Слизняк** – Дает персонажу (но не носимой им броне) иммунитет к свойствам Corrosive и Crippling а также +20 на тесты попыток вырваться или выкрутиться из Захвата из-за покрывающей его кожу слизи. Меняет кубик урона укуса на 1d5.
8	**Бык** – Дает Трейты Unnatural S (+1) и Brutal Charge (2), но не дает укуса. Позволяет совершать атаку рогами с Натиска, считающуюся как Deadly Natural Weapons (½Cor.b (окр.▼)), но с 2d10 на урон.
9	**Птица** – Персонаж должен также получить одну из следующих мутаций по своему выбору: Крылья (9), Множественные Глаза (9) или Панцирь (9).
10	**Осьминог** – Дает Трейт Amphibious и 8 маленьких щупалец, растущих вокруг его рта. Они не считаются руками, но могут держать небольшие предметы или печатать на клавиатуре. Его первая атака укусом в Захвате не наносит урона, но опутывает жертву щупальцами, накладывая штраф –20 на ее тесты попыток выбраться из Захвата.

6..7 | Зверолюд

Тело и душа персонажа искажаются мутирующими энергиями, перековывающими его в новое существо. Он становится **Зверолюдом** (стр. 103) без траты опыта на элитный Архетип. Трансформация затрагивает его разум и характер, порой полностью переделывая его личность. Персонаж также уменьшает уровень прокачки всех своих Навыков групп Lore и Trade на один шаг, до минимума в +0.

Космодесантники и Механикум не могут выбирать эту мутацию и должны перебрасывать ее, если она единственная доступная.

8 | Щит Чистоты

Незримый щит покрывает кожу, броню и снаряжение персонажа, отражая любую грязь. Все загрязнения отскакивают от него, не оставляя на нем следа. Он всегда чист, как будто свеже-выкупанный. Его рукопашное оружие не покрывается кровью при нанесении ран. Даже если персонаж окунается в воду, его снаряжение и кожа остаются сухими. Горящий прометий и кислота стекают с него, что дает персонажу иммунитет к Горению и свойству Corrosive.

9..10 | Замена Крови

Что-то противоестественное течет в жилах персонажа вместо крови. Эта субстанция выполняет ту же функцию, что и кровь, но когда он получает непоглощенный I, R или X урон, эта субстанция вырывается наружу, вызывая эффект Ранения, расписанный в каждой субмутации.

Субстанция чудесным образом постоянно восполняется, когда персонаж «кровоточит», что дает ему иммунитет к смерти от Кровотечения.

d10:	Субмутация
1	**Алкоголь** – Персонаж всегда слегка пьян (на 1-4 Провала от приема Алкоголя) и иммунен к принятию алкоголя. *Ранение:* Из раны хлещет спирт. На 1 Раунд персонаж и все в радиусе 2м автоматически проваливают тесты против Загорания и получают +1 кубик урона от Горения.
2	**Ртуть** – Персонаж получает иммунитет к вдыхаемым ядам и наркотикам и +2 к Инициативе. *Ранение:* Зеркальная жидкость растекается от раны, что дает раненной части тела иммунитет к E(Ls) урону, но делает ее броню электропроводящей до конца сцены или боя.
3	**Свет** – Открытые участки кожи персонажа ярко светятся как светосфера, что может мешать Скрытности на усмотрение ГМа. Персонаж получает иммунитет к свойству Blinding. *Ранение:* Вспышка ослепительного света вырывается из раны. Все персонажи в радиусе 2м получают попадание со свойством Blinding (4).
4	**Дым** – Все кровеносные сосуды персонажа чернеют и видны сквозь его кожу. Дым не мешает его зрению и атакам. *Ранение:* Клубы черного дыма вырываются из раны. На персонаже центрируется шаблон Smoke (4).
5	**Память** – Кровь выглядит как обычно, но любой, на кого попадут ее брызги, или кто выпьет хотя бы каплю, перманетно получает одно случайное воспоминание персонажа. Персонаж может сконцентрироваться в течении 5 минут и определить направление и расстояние до ближайших Cor.b персонажей, что получили его воспоминания из крови.
6	**Феромоны** – Коктейль феромонов и галлюциногенов просачивается сквозь кожу персонажа, что дает ему бонус +20 на социальные взаимодействия против персонажей, что вдыхают его запах, поднимающийся до +40 для соблазнения. *Ранение:* Облако чарующего розового тумана вырывается из раны. Все персонажи в радиусе 2м получают попадание со свойством Hallucinogenic (1). При провале теста против галлюцинаций враги не бросают d10, а очарованы красотой и грацией мутанта и Оглушены на время галлюцинации.
7	**Личинки** – Масса крохотных белых личинок, ползающих по сосудам персонажа, набрасывается на любое рукопашное оружие, что пробивает его броню, покрывая его коррозией, что уменьшает его Качество на 1, пока его не починят. Если Качество упадет ниже Poor.Q оружие становится бесполезным. *Ранение:* Выпрыгивающие из раны личинки зарываются в тела врагов. Все *враги* в радиусе 2м должны пройти тест на A–20, или получить попадание со свойством Crippling (3).
8	**Магма** – Сосуды персонажа светятся во тьме. Он уменьшает весь полученный E(Fl) урон после поглощения вдвое (окр.▲) и иммунен к эффектам экстремального холода или жары. *Ранение:* Из раны взрывается облако пирокластов. На персонаже центрируется шаблон Dmg: 1d10 E(Fl), Pen 0, Blast (2), Flame, Tainted, не задевающий его самого. Против псайкеров свойство Flame улучшается до Flame (3d10).
9	**Варп** – Сила чистого колдовства, струящаяся в венах персонажа, питает его магию, что дает ему +1 Успех на все успешные психотесты и ритуалы. *Ранение:* Взрыв Варпа вырывается из раны, опаляя души врагов. На персонаже центрируется шаблон Dmg: 1d10 E, Pen 0, Blast (2), Warp Weapon, Tainted, не задевающий его самого. После получения урона от него, враг также получает штраф –5 на все тесты против психосил и выжигания души до конца боя или сцены (эффект складывается).
10	**Кислота** – Дает персонажу (но не носимой им броне) иммунитет к свойству Corrosive. Кислотная кровь растворяет инородные предметы, снимая эффекты Crippling и Piercing в конце Хода персонажа. *Ранение:* Брызги кислоты выстреливают из раны. Все персонажи в радиусе 2м, кроме самого мутанта, должны пройти тест на A–10, или получить попадание со свойством Corrosive (3).

11..12 | Выжженные Чувства

Чистая мощь Хаоса, проносящаяся сквозь тело персонажа, выжигает одно из его чувств, одновременно усиливая другое. Бросьте по таблице субмутаций 2 раза – персонаж перманентно теряет первое чувство, но получает +20 и переброс провалов на второе. Если выпали одинаковые чувства, мутация сначала лишает персонажа этого чувства, потом дает его обратно, слегка измененное по решению ГМа.

d10:	Субмутация
1	**Зрение**
2-3	**Касание**
4-6	**Слух**
7-8	**Нюх**
9-10	**Вкус**

13..14 | Крылья

Боги одаривают персонажа крыльями. Он получает Трейт Flyer (A.b×2), но не может летать на месте, требуя пролететь как минимум половину дистанции Полудвижения в Ход. Если персонаж закончил Ход в воздухе, не подвигавшись, он теряет этот Трейт и начинает падать.

Крылья получают естественную броню как у брони торса персонажа на момент получения мутации и достаточно сильны, чтобы поднять его в силовой броне, но не в Терминаторской, если их меньше 2-х пар. Они считаются как ноги при прицельных выстрелах и в полете получают попадания вместо ног.

d10:	Субмутация
–1	**Обмен Крыльями** – Бросьте еще раз по таблице. Персонаж может раз в Ход за свободное действие втягивать в себя или отращивать эти крылья. Если крылья втянуты, он может вместо себя отрастить их на другом согласном союзнике в пределах Cor м, но они самостоятельно втягиваются, если этот союзник проведет больше 1 Раунда вне Cor м от персонажа.
0	**Жестокие Крылья** – Работают как Птичьи Крылья, но их перья жесткие и заостренные. Персонаж может метать их, используя как пистолет с Rng 30, RoF (S/3/–), Dmg 1d10+4 R, Pen 4, Razor Sharp, считающиеся в дополнительной паре рук, но вместо траты амуниции они уменьшают рейтинг Трейта Flyer от этих крыльев за каждый «боеприпас» на 1. Персонаж восстанавливает 1 рейтинг Трейта в конце своего Хода.
1	**Раптор** – Вместо крыльев из плоти и брони персонажа вырастает Best.Q прыжковый ранец модели Раптор. Его качество падает до Norm.Q, если хирургически снять его с персонажа.
2-3	**Птичьи Крылья** – При попадании по крыльям (прицельным или случайным) бросьте 1d10 – на 1-5 оно проходит через оперение, не попадая по самой конечности и не нанося урона.
4-5	**Крылья Летучей Мыши** – Кожистые крылья с небольшими когтями на сгибе, достаточно сильными, чтобы уцепиться ими за опору на потолке и держать вес персонажа с броней и снаряжением. Также дают бонус +20 на тесты Карабканья.
6	**Крылья Ястреба** – Узкие проворные птичьи крылья дают бонус +20 на все тесты Operate (Aeronautica) для маневров на скорости и позволяет совершать Верховую Атаку в полете против целей на меньшей Высоте.
7	**Крылья Мухи** – Быстро виббирурющие крылья, громко жужжащие при полете. Уменьшают рейтинг Трейта Flyer до A.b, но позволяют зависать в воздухе и летать боком или задом.
8	**Крылья Дракона** – Кожистые крылья с острыми когтями на концах, покрытые красной чешуей. Когда не используются для полета, могут быть использованы в рукопашной как дополнительные конечности с естественным оружием, дающие Трейты Multiple Arms (+2) и Deadly Natural Weapons (½Cor.b (окр.▼)).
9	**Крылья Грифа** – Широкие размашистые птичьи крылья с мерцающими синими перьями. Дают не перегружающийся колдовской щит-дефлектор 1-27 от атак со спины или психосил, поднимающийся до 1-99 против психосил со спины.
10	**Серафим** – Три пары сияющих крыльев вырастают из спины персонажа, но его ноги исчезают и не могут быть восстановлены или заменены бионикой. Позволяют зависать в воздухе и летать боком или задом, но персонаж теряет способность приземляться и ходить.
11	**Крылья Тьмы** – Извивающиеся полоски тьмы вырастают из спины персонажа. Они нематериальны, но засекаются Механикум как магнитные аномалии. Позволяют зависать в воздухе и летать боком или задом. Когда не используются для полета, дают не перегружающийся щит дефлектор 1-75 от атак со спины, если они сложены за спиной или 1-40 со всех направлений, если они окутывают персонажа как саван.
12	**Многокрылый** – Бросьте 3 раза на субмутации без обычных модификаторов от Inf.b.

15 | Благословенные Припадки

Персонаж иногда впадает в припадки, подергиваясь, пуская пену ртом, или хаотично размахивая руками. Многие видят эти припадки как дар Богов или знак их внимания. Когда персонаж тратит Очко Бесчестия на Переброс и переброшенный тест оказывается провалом, он Оглушается на 1 Раунд, но если он проводит полный Раунд в Оглушении по завершении раунда он восстанавливает потраченное Очко Бесчестия.

16..17 | Стальное Сердце

Боги даровали персонажу видение ужасов Варпа по ту сторону и понимание того, насколько тривиальны все опасности Материума в сравнении с адом по ту сторону. Персонаж считает все рейтинги Страха на 1 меньше, чем они есть в действительности, игнорируя их, если рейтинг Страха опускается до 0 или его предела Бесчестия.

Только персонажи с Покровительством Богов получают субмутации:

	Субмутация
Слаанеш	Рейтинг Страха жрецов Императора и его священных воинов, вроде Сестер Битвы, Инквизиторов или Живых Святых опускается еще на 1.
Нургл	Рейтинг Страха других Хаоситов, как культистов, колдунов и Космодесантников Хаоса, так и демонов, опускается еще на 1
Кхорн	Рейтинг Страха профессиональных солдат и воинов, вроде Гвардейцев, Скитарии, Астартес, Рыцарей или Титанов опускается еще на 1.
Тзинч	Рейтинг Страха, вызванный психосилами, дарами Богов или техночудесами Механикум опускается еще на 1.

18 | Бескостный

Все кости персонажа замещаются хрящеватыми мышцами. Пока он в полном жестком доспехе, его плоть может использовать его как внешний скелет для опоры, цепляясь к броне изнутри, как рак-отшельник. Без опоры он должен проходить тест на Athletics+0 просто чтобы устоять на ногах – в противном случае он получает Трейты Amorphous и Crawler, оседает на землю и его SPD падает вдвое (окр.▲). В форме аморфной горы плоти персонаж получает –20 на все тесты S, уменьшает рейтинг своего Трейта Unnatural S (если он у него есть) на 2 и получает +30 на все тесты Карабканья (игнорируя штрафы к тестам S от этой мутации).

Персонаж получает +10 к A, уменьшает вдвое любой I(Cr) Dmg (окр.▲) до Поглощения и игнорирует все крит. эффекты от переломов. Суставы персонажа могут двигаться в любом направлении, если его броня должным образом модифицирована и, если броня его торса модифицирована для большей гибкости хребта, при желании он может бегать на четвереньках, получая Трейт Quadruped, хоть это и занимает его руки.

19 | Двуликий

Одна половина лица и тела персонажа искажается мутациями, оставляя вторую половину нетронутой переменами. Мутации очень заметны, искажая кожу, отращивая рога, отростки, чешую или шерсть, изменяя форму и цвет глаз и даже отращивая дополнительные рудиментарные конечности (нефункциональные) по усмотрению ГМа, но в конечном счете они сугубо косметические.

20 | Живое Зеркало

Кожа, волосы и даже глаза персонажа становятся зеркальными, словно покрытые тонким слоем серебра. Если он носит любое снаряжение дольше 5 минут, с них начинает слезать грязь с краской и мутация изменяет их, делая их поверхность такой же блестящей и зеркальной. Персонаж получает иммунитет к E(Ls) Dmg, так как лучи рассеиваются и отражаются от него, но блестящее серебристое тело может давать штрафы к тестам Stealth по усмотрению ГМа.

21 | Циклоп

Один глаз персонажа затягивается кожей и исчезает. Это дает ему штраф –5 на тесты зрения и любые попытки определить дистанцию на глаз без авточувств шлема проваливаются. Персонаж время от времени видит будущее в исчезнувшем глазу, но только будущее, в котором он умирает. Это дает дополнительный шанс на Избегание от атак, которые имеют шанс опустить персонажа до –7 и меньше Ран – он может Избегать, даже если атака внезапная и Избегать два раза, если знает об атаке (это не дает доп. реакции). Особо ужасные видения смерти могут пошатнуть персонажа: по решению Мастера он должен пройти тест на W или в свой следующий Ход потерять одно полудействие.

22 | Пылающее Тело

Пламя Эмпиреев окутывает тело персонажа. Он постоянно Горит, но ни он, ни его снаряжение не получают от этого никакого вреда и пламя не заслоняет его обзор. Персонаж получает иммунитет к экстремальным температурам и эффектам Горения.

За полудействие персонаж может пройти тест на W+0, чтобы подавить пламя и все его эффекты (включая иммунитеты) на 1 час, или пока он не решит его вернуть свободным действием.

Противники, что совершают по нему рукопашною атаку с Rng 0-1 или попытку Захвата после атаки (успешной или нет) должны пройти тест на A+0, или получить попадание с 1d10 E(Fl) Dmg, Pen 0, Tainted. Противники в Борьбе с персонажем автоматически получают такое попадание в начале своего Хода.

d10:	Субмутация
1	Пламя хаотично мерцает и мигает, сбивая с толку атакующих. Бонусы от Прицеливания в персонажа уменьшаются вдвое.
2-3	Пламя ярко вспыхивает при контакте. Пламя получает свойство Tearing, кроме тех случаев, когда его попадание вызвано промахом по персонажу.
4-5	Языки пламени обвивают оружие персонажа. Его рукопашное оружие и выстрелы в рукопашной получают свойство Flame.
6	Пламя невидимо и не излучает жар, но все еще обжигает врагов, не ожидающих такой контратаки.
7	Желто-зеленое пламя излучает удушающий дым. Персонаж окружен облаком Душащего Газа (стр.184) радиусом 1 м.
8	Темно-красное пламя Кузницы Кхорна горит особенно жарко. Пламя наносит 2d10 Dmg, и 3d10 против псайкеров.
9	Многоцветное колдовское пламя искажает плоть и очерняет душу. Противники, получившие непоглощенный урон от пламени, также получают 1 Порчи.
10	Персонаж может тонко контролировать пламя, убирая его с части своего тела, например, чтобы безопасно нести на руках союзника, но продолжать обжигать врагов.

23.24 | Орган Хаоса

Какая-то часть тела персонажа замещается частью случайного демона по усмотрению ГМа, например рога Кровопускатели, когти Фурии, язык демонетки или глаз Чумоноса; для персонажа с Покровительством Бога это часть одного из демонов его Бога. Дает Трейт Unnatural Characteristic (+1) соотвественно замененному органу и демону по решению ГМа и незначительную способность, например, язык Демонетки может дать Unnatural F (+1) и поцелуй персонажа считается попаданием со свойством Hallucinogenic (0).

Орган может быть явно видимым или выглядеть как нормальный, проявляя свою истинную природу только в драматические моменты, вроде вызова Прорыва, впадения в Ярость, критического попадания и т. п. Если он явно виден по умолчанию, в драматические моменты он проявляется сильнее, по решению ГМа. Например, между рогами Кровопускателя при входе в Ярость загорается пламя, а если они были спилены, они отрастают заново, пробивая шлем изнутри.

25 | Иссушенный

Тело персонажа худеет, пока не остается только обтянутый кожей скелет. Он страдает от постоянного голода, который невозможно утолить, так как любая крупица еды, попадая в его глотку, исчезает в Варп. Он чудесным образом сохраняет свою силу, невзирая на потерю мышечной массы, и не может умереть от голода, питаемый силой Богов. Персонаж получает штраф –10 на все социальные взаимодействия и –5 на все ментальные действия в присутствии еды, т.к. его внимание приковано к яствам, пусть они и неспособны утолить его голод.

Усталость накладывает на персонажа штраф –20 вместо обычного –10.

26 | Полимат

Персонаж способен на глаз определять точные дистанции и пропорции предметов и подсчитывать огромные множества, вроде определить точное количество солдат в марширующем воинстве, лишь бросив на него взгляд. Единожды разобрав незнакомый механизм, персонаж может идеально собрать его заново и, при наличии нужных Навыков группы Trade, сделать точные копии каждой детали и собрать из них точный дубликат а также написать точный чертеж всего предмета или каждой детали.

Он получает бонус +10 на все тесты Крафта и тесты Исследований, но когда он выбрасывает Критический Успех на таком тесте, он получает 1d5 Усталости от того, насколько сильно он вложился в работу и сразу же делает еще один тест, по сути делая работу двух смен в одну.

27 | Пространственная Нестабильность

Связь персонажа с Материумом начинает истончаться. Он слегка мерцает, порой частично просвечиваясь насквозь. Раз в 12–Cor.b часов он может за свободное действие получить Трейт Incorporeal на Cor.b Раундов, или пока он не решит вернуться в реальность.

d10:	Субмутация
1	За полудействиие Персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы продлить длительность Бесплотности на еще Cor.b Раундов или, будучи в Бесплотности, втянуть за собой на ту сторону еще одного согласного персонажа, который материализуется обратно в реальность одновременно с ним.
2-3	В бесплотном образе персонаж передвигается с пугающей скоростью. Он получает Трейт Flyer (20), когда он Бесплотен.
4-5	Малые духи Варпа извиваются вокруг призрачного персонажа. Он получает рейтинг Страха 1 или +1 к уже существующему Страху, когда он Бесплотен.
6	Находясь в Бесплотном состоянии, персонаж может проникнуть в сновидения спящего или бессознательного персонажа. Пока он находится внутри снов, счетчик времени на Бесплотность останавливается.
7	Невоодушевленные предметы, сквозь которые персонаж проходит в бесплотном состоянии, поражаются коррозией и слабостью материалов. Их AP уменьшается вдвое до починки (окр.▲). Если это несущие конструкции, они могут сразу же обрушиться под нагрузкой.
8	Ненависть персонажа столь сильна, что преодолевает Завесу. Будучи Бесплотным, он может пройти тест на W–20, чтобы атаковать рукопашной атакой материального противника, против которого у него есть талант Hatred.
9	Благословение Архитектора Судеб дает персонажу власть над Варпом по обе стороны. Раз в Ход он может пройти тест на W–30, чтобы применять психосилы на материальных персонажах, будучи Бесплотным, или наоборот на Бесплотных, будучи материальным сам.
10	Пребывая на грани между реальностью и Варпом, персонаж может прорвать эту грань и выпустить безумие Варпа в Реальность. Будучи Бесплотным, он может за полное действие потратить Очко Бесчестия и вызвать Варп-Прорыв на ближайшего к нему материального персонажа.

28..29 | Темная Душа

Персонаж излучает энергию Варпа и его душа истекает тьмой Порчи. Его глаза светятся колдовской силой а воздух вокруг него стынет, покрывая поверхности изморозью. Все вокруг чувствуют его испорченность и содрогаются от ужаса. Персонаж получает рейтинг Страха 1 или +1 к его существующему рейтингу Страха до максимума в 4.

Только персонажи с Покровительством Богов получают субмутации:

	Субмутация
Слаанеш	Рейтинг Страха против жрецов Императора и его священных воинов, вроде Сестер Битвы, Инквизиторов или Живых Святых повышается еще на 1.
Нургл	Рейтинг Страха против тех, кто одинок, покинут и лишен поддержки, вроде Ренегатов, Вольных Торговцев или фронтирных колонистов повышается еще на 1.
Кхорн	Рейтинг Страха против профессиональных солдат и воинов, вроде СПО, Гвардейцев, Скитарии, Астартес и Рыцарей повышается еще на 1.
Тзинч	Рейтинг Страха против тех, кто использует тайные знания, вроде псайкеров, колдунов, ритуалистов и Механикум повышается еще на 1.

30 | Дуллахан

Тело персонажа исчезает в другом измерении, оставляя только голову с гладкой кожей там, где была шея. Персонаж уменьшает свой Размер до –2, но его SPD рассчитывается как для размера 0. Все попадания по нему считаются попаданиями в голову. Он все еще нуждается в еде, воде и воздухе, но все его органы находятся в другом измерении. Его волосы превращаются в длинные тонкие щупальца, неотличимые от нормальных волос. Индивидуально слишком слабые, они могут использовать инструменты и оружие, считаясь как Трейт Multiple Arms (6), но для того, чтобы стоять, персонаж использует 2 из своих «конечностей», а чтобы ходить – 4. Волосы-щупальца не прочнее обычных волос, но они регенерируют любые повреждения в считанные секунды.

31..32 | Глаза Хаоса

Глаза персонажа светятся изнутри пламенем Варпа и способны видеть незримые потоки эпирейных энергий вокруг. После успешного броска на Awareness+0 (который делается раз в Ход, когда в его поле зрения происходит что-то мистическое) персонаж может видеть движения психических энергий как потоки света, но лишен глубокого понимания того, что именно он видит. Кроме прочего, это позволяет Избегать от Незримых психических атак. Это зрение не видит сквозь преграды и ограничено его обычным углом обзора. Чтобы правильно интерпретировать увиденное, персонаж должен пройти тест на Forbidden Lore (Psykers)+0.

d10:	Субмутация
1	Глазницы персонажа заполнены дымящимся зеленым пламенем. Пламя выжигает линзы визоров, так что он не получает преимуществ авто-чувств и ретинального дисплея. Персонаж не может быть ослеплен ни вспышками, ни брызгами или грязью, а также иммунен к попаданиям в глаза, т. к. пламя работает как порталы в Варп.
2-3	Персонаж способен без всякого теста видеть покидающую тело душу, отмечающую смерть любого наделенного душой персонажа в его поле зрения.
4-5	Варп-зрение персонажа особо чуткое. Он автоматически проходит тесты на Awareness для этой мутации.
6	Глаза персонажа излучают тусклый свет пыточных комнат, и любой, кто в них заглянет, начинает слышать эхо далеких воплей боли. Он получает +10 на тесты Interrogate.
7	Глаза персонажа сияют светом теплого очага, обещающим спасение от боли и тревог. Он получает +10 на тесты Charm.
8	Глаза персонажа светятся гневом кузниц Кхорна, полным ярости и обещаниями крови. Он получает +10 на тесты Intimidate.
9	Глаза персонажа переливаются многоцветным пламенем Владыки Обмана, окрашивая лжецов в его зрении еле заметной аурой. Он получает +10 на тесты Scrutiny.
10	Варп-зрение персонажа работает даже сквозь преграды обычному зрению на дальность до P метров.

33 | Глаза-Стебельки

Непостоянная натура Хаоса искажает глаза персонажа, заставляя их вылезти из глазниц на длинных подвижных стебельках. Он получает +10 к P и способность смотреть назад, не поворачивая головы, но открытые глаза на стебельках не получают преимуществ Авточувств, ретинального дисплея и визоров, а штраф на попадание по его глазам уменьшается с обычных –50 до –35. Большинство закрытых шлемов требуют модификации, чтобы быть совместимыми с этой мутацией.

34 | Панцирь

Боги одарили персонажа естественной защитой от урона. Он получает Трейт Natural Armour (½Cor.b(окр.▲)).

d10:	Субмутация
1	Тяжелый сплошной панцирь покрывает все тело персонажа. Он увеличивает рейтинг Трейта Natural Armour до Cor.b, но уменьшает A на 10.
2-3	Густой мех крепче стали отражает вражеские клинки. Увеличивает рейтинг Трейта Natural Armour против R Dmg на 2, но уменьшает против I(Cr) Dmg на 2 до минимума в 0.
4-5	Костяной панцирь персонажа размягчается под носимой броней для большего удобства и твердеет на открытых участках. Он получает +2 AP в сочленениях брони и на участках тела, на которых он не носит брони.
6	Хитиновые панцири с рядами бритвенных лезвий покрывают руки и ноги персонажа. Его безоружные атаки наносят R Dmg, а также получают Pen 4 и свойства Tearing и Razor Sharp.
7	Множественные слои ороговевшей некротической кожи защищают персонажа. Он также получает +½Cor.b(окр.▲) Ран.
8	Кроваво-красная драконья чешуя ограждает персонажа от жара и пламени. Он получает иммунитет к E(Fl) Dmg, эффектам Горения и экстремально высокой температуре.
9	Жесткие цветастые перья покрывают тело персонажа. AP его естественной брони удваивается против урона от психосил и может быть использовано от Варп-оружия.
10	Мутация никак не проявляется обычно, но когда персонаж подвергается успешной атаке (до Избеганий и урона) он получает +1 к Поглощению вида урона этой атаки до конца боя или сцены, до максимума в Cor.b.

35..36 | Центавр

Нижняя половина тела персонажа от пояса и ниже замещается телом животного, создавая причудливый противоестественный гибрид.

d10:	Субмутация
1	**Насекомое** – Шесть насекомовидных ног, заканчивающихся сверхъестественно цепкими когтями, заменяют ноги персонажа. Он получает иммунитет к сбиванию с ног и Трейт Sturdy. Персонаж может свободно ходить по стенам и потолку, а при наличии магнитных подошв – даже совершать Бег и Натиск, если эти поверхности магнитные. Персонаж может ходить (но не Бежать или совершать Натиск) на 4-х ногах, используя переднюю пару, чтобы переносить тяжести или драться. Ноги имеют Трейты Multiple Arms (+2) и Natural Weapons (2).
2-3	**Хищник** – Гибкое проворное тело гигантской коши или волка заменяет ноги персонажа. Он получает Трейт Quadruped и Таланты Sprint и Preternatural Speed. В Ход, когда он не двигался, он может использовать когти передних лап в рукопашной. Лапы имеют Трейты Multiple Arms (+2) и Natural Weapons (2).
4-5	**Ездовой** – Торс и ноги лошади или подобного ездового или гужевого животного заменяют ноги персонажа. Он получает Трейт Quadruped, +5 Ран, и удваивает свой S.b в расчете веса ношения и веса толкания. Его Размер увеличивается до 1, если он не был равен или выше.
6	**Змея** – Ниже пояса тело персонажа заменяется хвостом огромной змеи. Он получает Трейты Crawler и Sturdy и таланты Sprint и Preternatural Speed. Может использовать свой хвост для совершения Захвата и в Борьбе, освобождая руки. Хвост считается имеющим Unnatural S (+4) и получает +10 на все тесты Athletics для Захвата и приемов борьбы.
7	**Личинка** – Ниже пояса тело персонажа заменяется туловищем слизняка, личинки насекомого или червяка. Он получает трейты Auto-Stabilized, Crawler и Sturdy, +10 ран и может ползать по стенам и потолку, но не может совершать Бег, а его скорость Натиска падает до скорости полного движения.
8	**Джаггернаут** – Полумеханическое тело Джаггернаута, слегка уменьшенное до размеров персонажа, заменяет его ноги, а слой бронзовой брони расходится вверх от пояса, заменяя его кожу. Он получает Трейт Quadruped, талант Thunder Charge, и +3 к АР на всех частях тела. Его Размер увеличивается до 1, если он не был равен или выше.
9	**Вихрь** – Ниже пояса у персонажа вместо плоти бесформенный вихрь многоцветного Варп-пламени, на котором он скользит по поверхности или совершает прыжки на огромные дистанции. Он получает Трейты Crawler и Sturdy и таланты Jumper и Catfall, а также получает +W.b×3м к дальности любых прыжков и +W.b×1.5м к высоте любых прыжков. Он также получает не перегружающийся чародейский щит-дефлектор 1-90 от попаданий в ноги, т. к. вихрь пламени поглощает все атаки, работая как портал в Варп.
10	**Осьминог** – Вместо ног у персонажа восемь гибких щупалец. Он получает Трейты Amphibious и Multiple Arms (+8), но для того, чтобы стоять, персонаж использует 4 из своих щупалец, а чтобы ходить – 6. Он не может совершать Бег, но получает +10 к тестам Карабканья и Борьбы за каждое щупальце, что он использует для них. Щупальца получают –20 на все тесты с использованием оружия или инструментов.

37 | Безликий

Черты лица персонажа сплавляются воедино и размываются, формируясь в маску гладкой кожи без глаз, рта или носа. Он чудесным образом сохраняет свое зрение, и его глаза, скрытые под маской плоти, видят сквозь нее, как если бы та была прозрачной. Он не может есть, пить и дышать и более не нуждается в этих функциях, получая питание и воздух из Варпа. С потерей рта он теряет способность говорить, если не имеет ее от другой мутации, бионики или психосилы, но в момент получения мутации он узнает один из языков жестов (и Навык Linguistics (Sign Language), знания о котором приходят ему в разум из Варпа. Потратив неделю времени, он может научить ему любого желающего, проявляя невероятный дар к обучению, распространяющийся только на этот Навык.

38..39 | Множественные Глаза

Персонаж получает дополнительные причудливые глаза.

d10:	Субмутация
1	**Псевдонавигатор** – Третий глаз на лбу персонажа может видеть крупномасштабные потоки Варпа по ту сторону Завесы так же, как имперские Навигаторы. Это позволяет персонажу пилотировать корабли через Варп при наличии Навыка Navigate (Warp), но не дает ему других способностей Навигаторов.
2	**Фасетчатые Глаза** – Фасетчатые глаза насекомого из тысяч крохотных глазков закрывают почти половину лица персонажа. Эти глаза видят все в его поле зрения, без разделения на фокус и периферийное зрение, что дает ему +20 на тесты Awareness, полагающиеся на зрение, и увеличивает угол Караула вдвое. Штраф на попадание по его огромным глазам уменьшается с обычных –50 до –30.
3	**Паучьи Глаза** – Шесть маленьких круглых черных глаз вырастает на голове персонажа: 2 между обычными глазами, 2 на боках головы, 2 на боках затылка, что обеспечивает персонажа круговым обзором и дает ему талант Independent Targeting.
4	**Рукоглазый** – По одному глазу вырастает на внешней стороне каждой из ладоней персонажа, расширяя его обзор, и позволяя выглядывать за угол, только высунув руку.
5	**Обычные** – Еще одна пара глаз вырастает на лице персонажа. Он получает +10 на тесты зрения, поднимающийся до +20 для определения расстояний и размеров на глаз.
6	**Глаза-Шпионы** – Персонаж может видеть сквозь шесть клочков кожи на своей левой груди, как если бы это были глаза. При помощи ножа он может нанести себе 1 непоглощаемого R Dmg в торс, чтобы вырезать один из этих клочков кожи. Если налепить его на твердую поверхность, клочок принимает ее цвет и текстуру и персонаж сохраняет способность видеть сквозь него до 6 дней, после чего тот рассыпается прахом и шрам на его груди зарастает новым глазом-шпионом.
7	**Видящие Бубоны** – Потратив 7 часов на медитацию, персонаж может вырастить наполненный гноем бубон где угодно на своем теле, до максимума в 3 бубона. Он может видеть сквозь этот бубон, как если бы это был обычный глаз, или пробить его и собрать гной как яд с векторами Еда, Рана, Контакт и Инъекция. Получивший этот яд противник должен пройти тест на Т–20, или на 7 часов персонаж может видеть все, что видит он.
8	**Зрящее Оружие** – Когда персонаж берет в руку оружие, которым он кого-то убил, он может за полудействие отрастить на нем глаз. Пока он держит это оружие в руке, он может видеть сквозь этот глаз и получает +5 на все атаки этим оружием. Когда это оружие сложено, глаз закрывается, но не исчезает, если персонаж не пожелает этого при складывании.
9	**Глаза Чудес** – Две дополнительные пары глаз возникают на лице персонажа. Пара над его основными глазами светится многоцветным Варп-пламенем и позволяет ему видеть потоки Варпа, как мутация «Глаза Хаоса». Пара под его основными глазами выглядит как линзы зеленого стекла и способна видеть движения магнитных полей от Техночудес Механикум.
10	**Спутники** – Глазницы персонажа затягиваются кожей и его глазные яблоки исчезают. Вместо этого вокруг него кружатся по орбитам 5-10 (по выбору ГМа) нематериальных призрачных глазных яблок, которые служат его точками обзора. Орбиты глаз центрированы на его мозге и персонаж может изменять их угол наклона и радиус (от почти в упор к голове до 1 м). Персонаж не может быть ослеплен брызгами крови, грязью и подобными эффектами. Все глаза смотрят в одну сторону, так что они не дают кругового обзора, но персонаж может смотреть по кругу, не поворачивая головы, и всегда видит в поле зрения всего себя.

40 | Янус

Пара глаз и рот вырастают на затылке персонажа, проявляясь в виде визора или линз и вокс-решетки на его броне, если она закрывает это место. За полудействие он может заставить любой из них исчезнуть с затылка и вырасти где угодно на его теле, аналогично проявляясь сквозь броню. Дополнительные глаза могут обеспечивать ему обзор сзади или за углом, а дополнительный рот может говорить независимо от основного, несмотря на то, что он не связан с его голосовыми связками и легкими, позволяя, кроме прочего, одновременно общаться и зачитывать ритуалы. Дополнительный рот не приспособлен для еды и питья.

41..42 | Иллюзия Нормальности

Персонаж не привлекает к себе внимания и выглядит в глазах других как человек или десантник, который никак не выделяется из нормы и всегда вписывается в обстановку. Любые внешние проявления мутаций игнорируются наблюдателями, его оружие и броня не привлекают внимания, даже если он пытается пройти сквозь пост охраны в полной силовой броне вооруженный до зубов, и это даже позволяет десантнику смешаться с толпой обычных людей, не привлекая внимания. Эта способность работает как активно поддерживаемая психосила и может быть замечена тестом Пси-чутья с бонусом +5 за каждую прочую мутацию персонажа. Псайкеры, что засекли действие этой мутации, могут пройти тест на W+0, чтобы увидеть сквозь иллюзию, но не боле одной попытки за бой или сцену.

43 | Горящая Голова

Нимб пламени окутывает голову персонажа. Пламя производит свет и жар, но не опаляет самого персонажа и его снаряжение. Он может потратить 1 Реакцию, чтобы получить доп. атаку головой с профилем **Rng 0**, **Dmg: 1d10 E(Fl)**, **Pen 0**, **Tainted**. Потратив полудействие и пройдя тест на W+0, персонаж может изменить форму нимба по своему усмотрению, убирая пламя с части головы или формируя его в рога, крылья или ангельский нимб, но не может полностью убрать его.

Когда персонаж вызывает Феномен или Прорыв, пламя разгорается сильнее и растекается по всему его телу паутинным узором, который также окрашивает синим пламенем его психосилы, оставляя огненные следы за незримыми манифестациями до начала его следующего Хода.

Когда персонаж впадает в Ярость, пламя укутывает всю его голову, а его шлем и плоть на голове становятся невидимыми, от чего его голова выглядит как пылающий череп, что дает ему рейтинг Страха 2.

44 | Инфернальная Воля

Деяния и желания смертного мира не властны над персонажем. Вместо этого его страхи и переживания фокусированы на странных миссиях, что дали ему силы Варпа. Он получает иммунитет к Страху, но когда он проваливает любой тест Навыка на 4+ Провала, кроме Критических Провалов, он должен бросить по таблице Шока.

Если он Неделимый, он может уменьшать результат по таблице Шока на половину своего Cor (окр.▲). Если он имеет Покровительство Бога, он может уменьшать результат на свой полный Cor, но только если бросок был вызван Провалами на дружественный ему Навык.

45 | Освежеванный

Силы Варпа срывают с персонажа кожу, оставляя обнаженные мышцы и сухожилья. Он уменьшает свой максимум Ран на 5, но не страдает от обычных последствий свежевания, вроде боли и заражения.

Потратив минуту работы и имея под рукой нож, он может содрать кожу с другого разумного существа и налепить ее на себя, получив 3+Размер «донора» аблативных Ран до максимума в 3×Cor.b. Эта украденная кожа растекается по его телу, собираясь складками, если он набрал больше 6 аблативных Ран, или истончаясь и покрываясь прорехами, пока полностью не исчезнет, если его аблативные Раны опускаются ниже 5. Если он нацепил на себя кожу с нескольких существ с разным цветом, эта кожа покрывает его неровными пятнами разного цвета.

46 | Безголовый

Касание Хаоса погружает голову в торс персонажа, помещая его лицо в верхней части груди. Все попадания по его голове теперь приходятся в торс, но угол обзора персонажа ограничен 120° и он получает –2 к Инициативе из-за неудобства обзора и замедленной реакции.

47 | Икона Богохульства

Глубоко в душе персонажа таится видение чего-то священного, что было осквернено, вроде имперского святого, искаженного мутациями, или лика Императора или Омниссии, покрытого символами Хаоса.

Один раз за бой или сцену за свободное действие персонаж может на один Раунд высвободить этот образ из своей души, проявив его как мимолетную иллюзию вокруг себя, сводящую правоверных Имперцев с ума. Любой противник-Имперец, что увидел это проявление, должен пройти тест на W+0 или впасть в Ярость. Пока он не выйдет из Ярости, он считает персонажа единственным врагом в своем поле зрения.

Псайкеры и Механикум постоянно транслируют это видение в Варп и Ноосферу соотвественно. Имперцы, что засекают его Пси-чутьем или Ноосферным Сканированием, должны пройти тест на W+0 или обязаны потратить свой следующий Ход, чтобы атаковать персонажа, игнорируя другие цели, но не впадают в Ярость как при полном проявлении.

48..49 | Странные Руки

Боги одаривают персонажа дополнительной парой рук. Он получает Трейт Multiple Arms (+2), но эти руки имеют ограниченный функционал.

d10:	Субмутация
1	Из спины персонажа растет пара техно-органических щупалец, считающихся как Мехатендрилы, но не занимающих места на кибер-мантии или требующих талантов для работы. За полудействие он может втянуть их в полости в своем теле через отверстия в спине или вытянуть наружу.
2-3	Пара огромных мускулистых рук растет из плеч персонажа над его обычными руками. Эти руки получают +20 к S и Трейт Unnatural S (+4), но они очень неуклюжие, получая штраф –40 на все тесты WS, BS и A. Они почти достают до земли и персонаж может использовать их, чтобы ходить на четвереньках, используя их S, чтобы увеличить свой Вес ношения и толкания.
4-5	Из живота персонажа растет пара меньших рук. Эти руки имеют броню как у торса на момент их появления, считающуюся как носимая. Эти руки не получают бонусов к силе от силовой брони и Трейта Unnatural S, а если у персонажа нет этого трейта, они получают –20 к S. На Астартес они считаются как руки смертного и не могут использовать оружие Легиона.
6	Руки персонажа раздваиваются в локтях, каждая заканчиваясь парой предплечий и кистей. Он может держать оружие каждой из ладоней, но атаковать только одной из двух на каждой руке, если только обе не держат пистолеты или ножи.
7	Пара иссохших покрытых некротическими пятнами рук растет ниже обычных. Они слабее естественных рук (–10 S) и крайне хрупки – любой урон в руку, рукопашная атака ней или выстрел из оружия, что имеет даже минимальную отдачу, ломает руку и делает бесполезной, или вообще отрывает. Повреждение такой руки не наносит урон в Раны персонажа. Он может вместо Уклонения потратить Реакцию и подставить одну из этих рук под атаку. Через 7 часов после повреждения рука восстанавливает работоспособность или отрастает заново.
8	Пара рук, заканчивающихся зубастыми лезвиями вместо ладоней, растет вверх из спины персонажа, загибаясь над его плечами. Они считаются вооруженными двумя органическими пилотопорами со свойством Reinforced и не способны делать рукопашные приемы, кроме Обычной Атаки.
9	Две костлявые когтистые руки вырастают чуть ниже естественных рук персонажа. Они очень слабы (S 20) и не получают преимуществ от силовой брони и Трейта Unnatural S, но также очень проворны и дают бонус +20 на тресты Trade, требующие точности. За полудействие персонаж может втянуть одну или обе в тело или выпустить их, при этом они проходят сквозь его броню, как если бы ее не было.
10	Две пары полупрозрачных призрачных рук выходит из плеч персонажа над и под естественными, поднимая рейтинг Трейта Multiple Arms еще на 2. Они нематериальны и не могут исполь-зовать оружие и инструменты, но в них дублируется все ору-жие, что он держит в основных руках в виде таких же полупрозрачных призраков. Атаки этих рук не наносят урона, но персонаж может раз в Ход после попадания и вражеского Избегания, но до урона и щитов превратить любую из пар призрачных рук и оружие в них в материальные, сделав его обычные руки призрачными вместо них.

50 | Синэстезия

Наблюдение за персонажем одним из чувств активирует несколько других чувств наблюдателя. Взгляд на него сопровождается музыкой или скрежетом и запахом цветов или вонью мертвечины, его голос светится переливами многоцветного пламени и чувствуется кожей как брызги воды и т. п. Тесты Scrutiny против персонажа получают штраф –20, а прицельные атаки по его частям тела имеют дополнительный штраф –10, но он получает штраф –20 на все социальные взаимодействия и Командование и по решению ГМа также штраф на тесты Stealth, особенно на попытки смешаться с толпой.

51 | Энигма

Силы Варпа скрывают персонажа из всех записей, храня его тайну. Любые записи, пикты или тексты с его описанием или его деяниями, портреты или голофиды выцветают, портятся или становятся нечитаемыми через несколько часов после создания. Только живая память может хранить знания о нем.

52 | Чистая Форма

Усилием воли персонаж может подавить проявления Порчи, загнав их глубже в свою душу. Концентрируясь в течении 1 часа он может медленно убрать проявления всех мутаций со своего тела и снаряжения, теряя все их преимущества и недостатки. Потратив еще 1 час, он может безопасно вернуть все мутации обратно, потенциально искажая снаряжение, которое он надел, пока был в Чистой Форме, как если бы он получал эти мутации заново. Сдерживание Порчи в его душе требует постоянной концентрации и, если персонаж Оглушается, теряет сознание, или решает вернуть их за свободное действие, мутации рывком вырываются на поверхность, разрывая и опаляя его плоть, мгновенно возвращая все мутации и нанося ему 1d10 непоглощаемого R Dmg в часть тела, которая по мнению ГМа наиболее сильно мутировала (в торс, если равномерно).

Персонаж не может взять эту мутацию, если у него нет других мутаций, перебрасывая, если она единственная доступная.

53 | Близнецы

Боги дарят персонажу еще одно тело для снаряжения и изменения. Раз в Раунд он может за свободное действие подернуться рябью искаженного пространства и сменить одно тело на другое. Второе тело при создании лишено всего снаряжения и бионики персонажа (включая Импланты Механикум, если они у персонажа были), не несет следов травм и болезней (включая сверхъестественные, вроде вируса Облитератора) и лишено шрамов, татуировок и других модификаций, но в остальном идентично его основному телу, включая мутации. Оно имеет свои независимые Раны. При переключении между телами, снаряжение и оружие отброшенного тела исчезает вместе с ним, заменяясь снаряжением и оружием нового.

54 | Наизнанку

Поверх кожи персонажа вырастает тонкий слой подкожного жира, нефункциональных мышц и внутренностей, как будто его вывернули наизнанку. Если он не носит полный доспех или как-то еще прячет свою внешность он получает штраф –30 на все тесты социального взаимодействия, кроме Запугивания, на которое он получает бонус +20. Некоторые еретики, по решению ГМа, находят эту внешность захватывающей или интересной и при общении с ними персонаж не получает штрафов, а может даже и получает бонусы.

55..56 | Псевдо-Демоничество

Тело персонажа искажается, принимая многие черты одного из низших демонов, перенимая его цвет, частично искажая лицо и изменяя комплекцию тела. Но наиболее серьезные изменения затрагивают его душу, превращая ее в нечто среднее между душой человека и духом демона. Персонаж получает Трейты Daemonic (+3), Stuff of Nightmares и Warp Instability и +7 Ран. Демоны рангом ниже Герольда воспринимают его как одного из их рода и он получает бонус +20 на социальные взаимодействия с ними. Если персонаж опускается до 0 Ран и его изгоняет в Варп, он может использовать Чудесное Спасение или Божественную Защиту (которая поднимает его Раны до 1 вместо 0), как если бы это была обычная смерть. При изгнании, все снаряжение персонажа исчезает вместе с ним и появляется на нем при призыве.

Если же его все-таки изгнали, он может быть призван обратно, как если бы он был обычным низшим демоном, при условии, что его соратники или слуги выживут, чтобы провести этот ритуал.

d10:	Субмутация
1	**Химера** – Раз в Раунд персонаж может пройти тест на Cor+0 и, в случае Успеха он может проходить сквозь невоодушевленные предметы, как если бы они были сотканы из дыма.
2	**Фантом** – Персонаж получает Трейт Phase, но когда он сменяет свою фазу, нося одежду или броню, все снаряжение спадает с него и он получает 1d10 непоглощаемого E Dmg в торс.
3-5	**Фурия** – Персонаж получает кожистые крылья и Трейт Flyer (5).
6	**Демонетка** – Персонаж получает Трейт Unnatural A (+2).
7	**Чумонос** – Персонаж получает +1 к рейтингу Трейта Daemonic и еще +3 Раны.
8	**Кровопускатель** – Персонаж получает Трейт Brutal Charge (+2).
9	**Ужас** – Персонаж может метать пламя Варпа из руки, в которой он ничего не держит. Оно считается пистолетом с профилем Rng 30, RoF S/3/–, 1d10+10 E Dmg, Pen 6, Recharge и не тратит боеприпасы на стрельбу.
10	**Психнойен** – Персонаж получает шестое чувство, засекающее направление на каждого псайкера в радиусе P метров.

57 | Разумная Циста

Новый цистоообразный орган вырастает в теле персонажа. Он обладает собственным разумом, волей и целями, отличными от целей персонажа. Когда концентрация персонажа ослабевает, разум цисты может перехватить контроль на несколько мгновений. Когда персонаж проваливает тест на социальные взаимодействия, он получает еще +3 Провалов, так как циста вставляет несколько слов или фраз в его речь, что делают все еще хуже, возможно оскорбляя собеседника или раскрывая ему секреты персонажа.

58 | Плод Плоти

Участок плоти на теле персонажа искажается, принимая форму ожога, меняя цвет или покрываясь странными наростами. Когда персонаж подвергается определенной опасности, описанной в субмутации, он может чудесным образом втянуть эффект в этот клочок плоти нивелируя эффект на себе, после чего из клочка вырастает мясистый плод, заполненный эссенцией этой опасности. Этот плод можно сорвать с тела и как-то использовать. Персонаж может использовать эту мутацию не чаще раза в сутки.

d10:	Субмутация
0	Когда персонаж получает любой непоглощенный урон, он может проигнорировать его, втянув эффект атаки в плод. В течении 3-х дней плод созревает. Когда он созреет, любой персонаж может за полное действие съесть его, чудесным образом мгновенно восстанавливая 2d10 Ран, но не более урона, поглощенного плодом при его создании.
1	Когда персонаж подвергается эффекту Haywire, он может втянуть в свой плод всю зону ЭМИ. Плод становится ЭМИ гранатой, но ее взрыв не действует на самого персонажа.
2-3	Когда персонаж оказывается внутри облака дыма, закрывающего обзор, он может втянуть его в плод, убирая все облако. Плод становится дымовой гранатой или завесовой бомбой, в зависимости от природы дыма, с рейтингом свойства Smoke, равным радиусу втянутого облака.
4-5	Когда персонаж Загорается, он может втянуть в себя все пламя в радиусе Cor.b м, туша как себя, так и всех в этом радиусе. Плод становится зажигательной гранатой, но ее свойство Flame имеет такой же рейтинг, как у самого мощного поглощенного им пламени.
6	Когда персонаж Оглушается, становится Беспомощным или помещается в Стазис, он может втянуть эти эффекты в плод. Плод становится соотвественно оглушающей гранатой, паутинной гранатой или стазис бомбой, но эффекты взрыва плода не действуют на персонажей с покровительством Слаанеш.
7	Когда персонаж подвергается эффекту яда или радиации, он может втянуть в плод весь яд и радиацию в радиусе Cor.b м, снимая эффекты с других персонажей в этом радиусе. Плод становится гранатой со свойством Blast (½Cor.b(окр.▲)), попадания которой наносят комбинированный эффект всех втянутых ядов и имеет свойство Rad (Xd10), где X равно десяткам комбинированного урона в T от радиации, снятого мутацией.
8	Когда персонаж подвергается психической атаке, наносящей урон, он может втянуть всю энергию Варпа этой атаки в себя, нивелируя ее эффект как на себя, так и на других потенциальных жертв, и развеивая силу. Плод становится гранатой со свойством Blast (½Cor.b(окр.▲)), попадания которой производят такой же эффект, как попадание психосилы.
9	Когда персонаж подвергается психической атаке, что требует встречного теста на W, он может выбрать провалить этот тест и заключить психическую атаку в плод плоти. Если это была психосила, что требует поддержания, псайкер не может развеять ее, пока плод плоти не будет уничтожен или покинет радиус поддержания. Если это была атака Одержимостью, демон запирается в плоде плоти, как в парализованном Демонхосте.
10	Когда персонаж подвергается эффектам Crippling или Piercing, он может чудесным образом растворить все застрявшие в ранах осколки и стрелы в радиусе Cor.b м, снимая эти эффекты со всех персонажей в этом радиусе. Плод становится фраг-гранатой со свойствами Tainted и Crippling (X), где X – рейтинг наиболее мощного свойства Crippling, снятого мутацией (Piercing считается как Crippling (3) в этом расчете).
11	Бросьте 3 раза на субмутации без обычных модификаторов от Inf.b. Персонаж может использовать эффекты всех троих (или меньше, если были дубликаты бросков), но каждое отдельно, и они делят общее ограничение на одно использование в день.

59..60 | Пожиратель Варпа

Еда имеет для персонажа вкус пепла и не насыщает его. Вместо этого, он добывает пропитание из Варпа, питаясь чистой мощью Богов или потоками сильных эмоций, излучаемыми в Варп. Питаясь только мощью Варпа, персонаж должен раз в месяц проходить тест на Cor+10, или получить 1 Порчи. Если же он в течении месяца он хотя бы 4 раза питается эмоциями, уникальными для каждой субмутации, он не получает Порчи.

d10:	Субмутация
1	Персонаж утоляет свой голод любопытством, когда он раскрыл какую-то тайну или научил чему-то другого персонажа, который искренне желал этих знаний.
2-3	Персонаж утоляет свой голод страхом и паникой, когда кто-то рядом с ним проваливает тест против Страха или Запугивания, но не более одного раза за сцену или бой.
4-5	Персонаж утоляет свой голод удивлением, когда он успешно застал кого-то Врасплох, поразил незримой атакой, или удивил другим способом по усмотрению ГМа.
6	Персонаж утоляет свой голод агонией, когда он успешно пытает кого-то или его самого пытаются пытать, но не более одного раза в месяц с каждого персонажа, кроме себя.
7	Персонаж утоляет свой голод отчаяньем и смирением, когда кто-то рядом с ним сдается в плен, покоряется судьбе, или пытается совершить самоубийство, но не более одного раза за сцену или бой.
8	Персонаж утоляет свой голод собственным гневом, когда он убивает хотя бы 8 других разумных существ в течении одной Ярости. Ненавистные противники считаются за 2 каждый.
9	Персонаж утоляет свой голод обманом и двуличностью, успешно обманув кого-то или раскрыв чей-то обман, но утаив свое открытие от своих соратников.
10	Персонаж утоляет свой голод чувством удовлетворения от созидания, когда он или другой персонаж рядом с ним успешно заканчивает работу над созданием предмета качеством Good. Q или выше, но не чаще раза в сутки.

61 | Аура Жизни

Биение жизни расходится от души персонажа. Он и все живые существа в радиусе 3м от него (в т.ч. враги) получают Трейт Regeneration (1).

d10:	Субмутация
1	Аура действует на технику (она считается имеющей T 50 и восстанавливает Структуру вместо ран) и персонажей с Трейтом Machine, но живые существа получают штраф –20 на тесты T для Регенерации.
2-3	Восстановленная аурой плоть лишена пигментов. Персонаж и союзники, что часто лечатся в его ауре, со временем покрываются пятнами и полосками бледной кожи и белых волос, пока не станут полностью альбиносами.
4-5	В насмешку над персонажем, Боги излечивают его врагов быстрее его самого и его союзников. Враждебно настроенные к нему персонажи в ауре получают +30 на тесты T для Регенерации и увеличивают ее рейтинг на 1.
6	Аура наполняет всех жаждой наслаждаться жизнью. Все тесты соблазнения и прочие тесты Charm против персонажей в ауре, для убеждения заняться чем-то приятным, получают бонус +30.
7	Броня персонажа вздувается бубонами и наростами, из которых периодически вылупляются мухи, что кружат вокруг него. Качество его брони уменьшается на 1 до минимума в Poor.Q.
8	Аура жизни разгоняет кровь в жилах тех, чье сердце бьется от ярости битвы. Все персонажи в пределах ауры бросают на смерть от Кровотечения два раза, если они в Ярости.
9	Аура насыщает жизнью даже невоодушевленные предметы. Мелкие предметы, которые никто не носит, вроде гильз или камушков, кто провели дольше 3 минут в радиусе ауры, отращивают конечности, крылья или щупальца и обретают подобие сознания, разбредаясь в разные стороны или сражаясь с предметами другой природы. Через 3 часа жизнь покидает их и они возвращаются к своей начальной форме.
10	Земля, камень, и подобные поверхности растрескиваются и превращаются в черную плодородную почву там, где персонаж их касается. Через некоторое время из нее прорастает трава и цветы, способные чудесным образом выживать даже в темноте и вакууме в течении 3-х дней. Этот эффект действует сквозь броню и обувь. Любые попытки проследить персонажа по следам на земле, камне или рокрите автоматически успешны.

62..63 | Потеря Конечности

Боги наказывают персонажа, отнимая его конечность или ее часть, которые исчезают, оставляя за собой обрубок плоти, словно давно затянувшаяся рана. Персонаж может восстановить потерянные от этой мутации части тела только Best.Q бионикой, так как протезы более низкого качества не могут присоединиться к искалеченной нервной системе в обрубках и через некоторое время отторгаются.

d10:	Субмутация
1	Пальцы правой руки
2	Ладонь правой руки
3	Правая рука
4	Правая нога
5	Стопа правой ноги
6	Пальцы левой руки
7	Ладонь левой руки
8	Левая рука
9	Левая нога
10	Стопа левой ноги

64 | Странная Неуязвимость

Силы Варпа одарили персонажа неуязвимостью к определенным видам атак, работающей странными путями.

d10:	Субмутация
0	**Предначертание** – Атаки, нанесенные персонажами мужского или женского пола (бросьте 1d2 (монетку) при получении мутации), не могут опустить Раны персонажа ниже половины от максимума. Если его Раны уже ниже половины, такие атаки просто отскакивают от него, как от нерушимой стены.
1	**Щит Наготы** – Атаки, что не пробивают что-то еще по пути к коже персонажа (включая его одежду или броню), просто отскакивают от его кожи. Иронично, этот эффект не работает, если персонаж не носит никакой одежды или брони.
2	**Око Бури** – Взрывы и потоки омывают персонажа, не задевая. Он игнорирует попадания со свойствами Blast или Spray.
3	**Упругий** – Удары булав и молотов отскакивают от тела персонажа, как если бы они пришлись в тяжелый блок резины. Он игнорирует попадания тупого рукопашного оружия.
4	**Пуленепробиваемый** – Заговоренная кожа персонажа не может быть пробита пулями. Он игнорирует попадания стрелкового оружия, наносящего I Dmg.
5	**Текучая Плоть** – Клинки проходят сквозь тело персонажа, словно это жидкость, лишь оставляя след ряби на его коже. Он игнорирует попадания клинкового рукопашного оружия.
6	**Щит Тщеславия** – Темный Принц ограждает своего чемпиона от атак, что не приделяют ему должного почтения. Атаки, что задевают нескольких персонажей, будь это взрывы, спреи, очереди, разделенные между несколькими целями, или рукопашные атаки, часть попаданий которых распределена на другие цели, не наносят по нему урона и игнорируются, равно как и атаки от персонажа с несколькими атаками в Ход, который разделяет свои таки между разными целями.
7	**Необъятный** – Плоть и броня персонажа вздуваются раковыми опухолями при попытке обхватить ее. Если кто-то пытается взять персонажа в Захват, он превращается в бесформенное месиво плоти, обволакивающее атакующего, что дает персонажу Трейт Amorphous и увеличивает его Размер на 1 выше Размера атакующего. Атакующий автоматически оказывается взятым в Захват персонажем и его попытки перехватить контроль автоматически проваливаются. Когда атакующий выбирается из Захвата или отпускается из него, персонаж возвращается к своей обычной форме.
8	**Пожиратель Пламени** – За Реакцию, как реакция на стрельбу, персонаж может широко раскрыть рот и втянуть воздух, в течении Раунда втягивая в себя все стрелковые атаки, наносящие E Dmg, летящие в него и в переделах 3м от него (но не со спины). После Раунда пожирания пламени персонаж начинает светиться жаром изо рта и глаз и может за полное действие сделать стрелковую атаку с Rng 30м, RoF S/-/-, Spray, имеющую Dmg и Pen как у самых мощных поглощенных им атак (возможно двух разных для Dmg и Pen). Он не может снова пожирать пламя, пока не выпустит то, что накопилось в нем.
9	**Марионетка** – Душа персонажа спрятана в Варпе по ту сторону, лишь дергая тело за ниточки. Попадания варп-оружия проходят сквозь него, не причиняя вреда, Выжигания Души и Атака Одержимостью бесполезны против него, а психосилы Телепатии не действуют на него, если он того не желает.
10	**Бич Чемпионов** – Враг, что уже наносил по персонажу непоглощенный урон в этом бою, не может наносить по нему более 1 непоглощенного урона с каждой атаки.
11	**Антиприцел** – Любая попытка прицелиться в персонажа парадоксально сбивает прицел атакующего, вместо того, чтобы помочь ему. Атаки, что получают преимущества Прицеливания, автоматически промахиваются по персонажу.

65..67 | Величественные Рога

Боги одаривают персонажа рогами, отображающими их блгосклонность. Кроме прочего, это дает персонажу бонус +20 на социальные взаимодействия с верующими Хаоситами и Орками.

d10:	Субмутация
1	**Однорогий** – Рог, укрепленный струящейся сквозь него порчей, растет из правой или левой стороны головы персонажа, искажая часть лица. Дает не перегружающийся чародейский шит-дефлектор 1-50 от попаданий в голову (но не в глаза).
2-3	**Укрепленные Рога** – Рога барана или яка, загибающиеся назад, защищают череп персонажа от ударов. Он получает +Cor.b AP против I(Cr) попаданий в голову, а его безоружные атаки головой получают +3 Dmg и увеличивают кубик урона до d10, если он уже не равен или лучше.
4-5	**Пронзающие Рога** – Рога быка, антилопы или козла загибаются вперед, позволяя пронзать врагов ударом с разбега. Позволяет совершать атаку рогами с Натиска, считающуюся как Deadly Natural Weapons (½Cor.b (окр.▼)).
6	**Рога Демонетки** – Шесть загнутых назад декоративных рожков украшают голову персонажа. Они чудесным образом всегда дополняют его внешность, придавая ему ауру красоты, грозности, или авторитета, соотвественно ситуации, что дает ему +10 на все социальные взаимодействия и Командование.
7	**Рог Чумоноса** – Рог из полуразложившейся зеленовато-желтой кости кастет изо лба персонажа. Позволяет совершать атаку рогом с Натиска, считающуюся как Deadly Natural Weapons (½Cor.b (окр.▼)), со свойством Toxic (4). Персонаж может выбрать обломать рог при атаке, оставив его в ране, что работает как свойство Piercing и, пока рог остается в ране, цель автоматически проваливает все тесты T с 3 Провалами. Отломанный рог регенерирует через 3 часа.
8	**Рога Кровожада** – Пара бычьих рогов из красной бронзы растет из черепа персонажа. Позволяет совершать атаку рогами с Натиска, считающуюся как Deadly Natural Weapons (½Cor.b (окр.▼)), но с 2d10 на урон. Когда персонаж впадает в Ярость, пламя кузницы Кхорна загорается между рогами, что дает им свойство Flame (Flame (3d10) против псайкеров).
9	**Зрящие Рога** – Загнутые вверх рога прорастают из глазниц персонажа. Он может видеть сквозь них, как если бы эти рога были прозрачными, или использовать их как своего рода перископы, смотря с точек обзора на их кончиках, способный поворачивать взгляд назад, не поворачивая головы, или выглядывать за угол или над окопом, высунув только рога. Персонаж получает +½Cor.b (окр.▼) к броне глаз, но не может пользоваться авточувствами или визорами.
10	**Корона Рогов** – Три пары рогов прорастают из черепа персонажа, формируя корону. Кость, из которой сформированы рога, покрыта трещинами, из которых постоянно сочится густой черный дым Порчи. Передняя пара, растущая изо лба, может быть использована в ближнем бою как дополнительное оружие: он может потратить 1 Реакцию, чтобы получить доп. атаку головой с профилем **Rng 0**, **Dmg 1d10 R**, **Pen 2**, **Tainted**.

68 | Дар Языков

Силы Варпа наградили персонажа пониманием языков. Он способен чудесным образом понимать любую речь и языки жестов, но только произнесенные другими разумными существами, имеющими души. Он также может отвечать им на их родном языке, но только если его речь содержит оскорбления. Он получает +20 на все тесты социального взаимодействия, чтобы вывести собеседника из себя и заставить его напасть на себя или принять вызов на дуэль.

69 | Смена Пола

Персонаж меняет свой пол с мужского на женский или наоборот с полной перестройкой тела под новый пол, также меняя свои любовные предпочтения на другой пол, если они у него были. Космодесантник, затронутый этой мутацией, становится бесплодным, его мутировавшие Прогеноиды более не пригодны к созданию нового Геносемени.

70 | Механоид

Тело персонажа перестраивается из живого существа в машину, чья конструкция и механизмы работы противоречит всем ведомым Механикум законам. Он получает Трейт Machine (+1), но при этом сохраняет способность лечиться как живое существо. Механикус Марса находят его форму вершиной святотатства и насмешкой над чистотой Машины.

71 | Вопль

Каждый раз, когда персонаж пытается заговорить, из его глотки вырывается нечеловеческий вопль, резонирующий энергиями Варпа. Он больше не может говорить, но получает дополнительную стрелковую атаку, работающую как Наплечное оружие-пистолет. Оно имеет Rng 30м и свойства Recharge и Spray.

d10:	Субмутация
1	**Заразный Вопль** – Все, кто получил попадание Воплем, получают субмутацию Разрывающий Вопль до конца сцены или боя. Они не подозревают об изменениях и при попытке заговорить поражают Воплем цели в направлении того, к кому они обращаются.
2-3	**Звуковой Толчок** – Все, кто получил попадание Воплем, должны пройти тест на S–20, или их сбивает с ног и отбрасывает от персонажа на Провалы метров. Летающие и парящие цели бросают этот тест дважды, выбирая худший результат. Цели Размером 2 и более имунны к этому эффекту.
4-5	**Оглушительный Рев** – Вопль получает свойство Shocking, считаясь пробившим броню всех целей. Цели, что были Оглушены им, также глохнут до конца сцены или боя.
6	**Песнь Сирены** – Все, кто получил попадание Воплем, должны до конца боя или сцены проходить тест на W+0, при попытке атаковать персонажа, теряя действие и атаку в случае провала, неспособные поднять руку на нечто, что в их глазах выглядит самым прекрасным существом на свете.
7	**Отчаянье** – Все, кто получил попадание Воплем, получают штраф –20 на все тесты против Страха, Подавления, Шока, Intimidate и Interrogate до конца сцены. Они считаются не проходившими тесты на Страх ранее за эту сцену в расчете источников Страха, по сути получая тесты Страха по второму разу, если они подвержены эффекту.
8	**Ярость** – Все, кто получил попадание Воплем, должны пройти тест на W–20 или впасть в Ярость, считая всех вокруг своими врагами. Они не могут пытаться выйти из Ярости в первый Ход. Не действует на цели, что уже были в Ярости.
9	**Глас Колдуна** – Все, кто получил попадание Воплем, получают штраф –20 на все встречные тесты и Избегания против психосил, ритуалов и атак одержимостью до конца боя или сцены. Персонаж может говорить, не активируя Вопль, но только чтобы произносить колдовские инкантации, строки ритуалов или слова Энунциации.
10	**Разрывающий Вопль** – Поток звука изо рта персонажа разрывает все на своем пути, нанося 2d10 X Dmg, Pen0, Concussive (2), удваивая урон по постройкам и прочим предметам из дерева, стекла, камня, рокрита и подобных материалов.

72 | Не Чувствует Боли

Нервы персонажа больше не засекают боль и усталость. Он не получает штраф –10 от Усталости и иммунен к пыткам, что полагаются на боль, но из-за отсутствия ощущения боли и дискомфорта он может пропускать опасные ранения и условия среды мимо своего внимания. ГМ может проводить некоторые тесты против опасной среды вместо игрока, втайне от него, и сообщать ему о полученных травмах или Усталости только когда тот получает медосмотр или явно страдает от их последствий.

73 | Миазмы

Порча персонажа просачивается сквозь кожу, окружая его облаком вони серы и пепла. Если он не носит герметический доспех или скафандр, это может давать штрафы на социальные взаимодействия и тесты Stealth, а также дает бонус +40 на попытки отследить его по запаху.

74..75 | Стрелковая Атака

Боги одарили персонажа чудесным оружием, что является частью его тела. Он получает дополнительную стрелковую атаку, работающую как Наплечное оружие-пистолет. Эта атака имеет свойство Recharge в дополнение к другим свойствам, описанным в субмутациях.

d10:	Субмутация
1	**Нейровзрыв** – Разум персонажа формирует у него изо лба узкий луч искаженного пространства, что детонирует при попадании, раскидывая врагов незримой силой. **Rng 20м**, **RoF S/–/–**, **Dmg 1d10+5 I(Cr)**, **Pen 0**, **Blast (3)**. Все цели Размером 1 или меньше, получившие попадание, должны пройти тест на S+0, или их отбрасывает на Провалы м. от точки взрыва (или вверх при прямом попадании) и сбивает с ног. Атака считается Незримой, но засекается как Пси-чутьем, так и Ноосферным Сканированием.
2-3	**Черный Дым** – Клубы густого едкого черного дыма вылетают с дыханием персонажа, оставляя химические ожоги на жертвах. **Rng 10м**, **RoF S/–/–**, **Dmg 1d10+5 E**, **Pen 3**, **Smoke**, **Spray**. Шаблон дыма считается Душащим Газом и Слезоточивым Газом, пока он не развеется. Сам персонаж иммунен к нему.
4-5	**Лучи Смерти** – Глаза персонажа загораются неземным жаром и узкие лучи света вылетают из них, сжигая его врагов. **Rng 40м**, **RoF S/–/–**, **Dmg 3d10 E(Ls)**, **Pen 7**, **Twin-Linked**. Выстрел уничтожает все визоры на глазах персонажа, после чего он получает попадание со свойством Blinding (0).
6	**Режущий Поток** – Поток полупрозрачных лезвий, клинков и клыков проецируется из сердца персонажа, нанося множественные резанные раны, что причиняют куда большую боль, чем должны, подчас обезвреживая врагов одной лишь болью. **Rng 30м**, **RoF –/–/6**, **Dmg 1d10+6 R**, **Pen 3**, **Razor Sharp**, **Shocking**.
7	**Кислотная Рвота** – Изо рта персонажа вырывается бурлящий поток отвратительной токсичной зеленой жижи. **Rng 15м**, **RoF S/–/–**, **Dmg 1d10+2 E**, **Pen 3**, **Corrosive(3)**, **Toxic(3)**. Успешное Уклонение от этого выстрела требует 2 Успеха, или 4, если тратить Успехи с уклонения от предыдущей атаки.
8	**Дыхание Дракона** – Из глотки и ноздрей персонажа несется конус темно-красного пламени ярости и гнева. **Rng 20м**, **RoF S/–/–**, **Dmg 2d10+2 E(Fl)**, **Pen 2**, **Flame(2d10)**, **Spray**. Против псайкеров рейтинг Трейта Flame повышается до 3d10.
9	**Око Пламени** – Во лбу персонажа открывается глаз, заполненный многоцветным пламенем безумия и мутаций, выпуская это пламя наружу сгустками, что опаляют сами души врагов. **Rng 40м**, **RoF S/2/4**, **Dmg 1d10+5 E**, **Pen 0**, **Warp Weapon**.
10	**Веревки** – Волосы персонажа встают дыбом и дюжины полос тьмы выстреливают из его скальпа во все стороны, устремляясь к одной цели по запутанным траекториям и опутывая ее. **Rng 15м**, **RoF S/–/–**, **Dmg 1d10 R**, **Pen 0**, **Snare (3)**. Успешное Уклонение от этого выстрела требует 3 Успеха, или 6, если тратить Успехи с уклонения от предыдущей атаки. Персонаж может за свободное действие снять с цели Опутывание. Он не может использовать эту атаку, пока Опутывание держится на предыдущей цели.

76 | Толстокожий

Кожа персонажа утолщается и твердеет, придавая ему дополнительную защиту, но ограничивая его подвижность. Он получает +5 Ран, но его A уменьшается на 10 а пока он здоров или легко ранен, он также получает –1 к SPD. Утолщенная кожа ограничивает мимику персонажа, что может давать штрафы на социальные взаимодействия, но также и штрафы на тесты Scrutiny против него по решению ГМа.

77..78 | Рука Смерти

Одна из рук персонажа сливается с оружием, создавая причудливую комбинацию плоти и технологии. Он выбирает одно из оружий, что он носит, и руку, что поглощает его, после чего оружие замещает предплечье и кисть руки, или только кисть, если это нож или пистолет. Это оружие может использоваться одной рукой, даже если оно ранее требовало две, и всегда считается Закрепленным. Будучи частью тела персонажа, оружие получает +10 на тесты WS и BS и увеличивает свой Баланс до 0, если он был ниже. Оружие генерирует стандартные боеприпасы из метаболизма персонажа, но может быть заряжено нестандартными, хотя его Rld удваивается. В рукопашной оно может использовать только Стандартный Хват. Укрепленное струящейся сквозь него Порчей, оружие получает свойство Reinforced, а мутировавшая рука с ним – +10 AP.

79 | Странный Голос

Порча, струящаяся сквозь тело персонажа, искажает его голос. Голос абсолютно случаен, разнясь от глубокого мощного хриплого баса до писклявого фальцета Гретчина, до тембра и высоты, свойственной ребенку а не взрослому, до способности общаться только шепотом или только криком по усмотрению ГМа. По решению ГМа это может давать бонусы или штрафы на разные социальные взаимодействия.

80 | Бриз

Где бы персонаж не находился, его окружает пузырь радиусом 2м с собственной погодой. Вне зависимости от внешнего ветра, персонажу всегда в лицо дует слабый прохладный ветер. Персонаж не получает штрафов за сильный ветер и экстремальную жару или холод и сохраняет вокруг себя пузырь воздуха в вакууме (но не в жидкостях). Он полностью игнорирует сопротивление воздуха, так что его терминальная скорость падения не ограничена, но он также не получает урона от трения воздуха при входе в атмосферу с орбиты.

81..83 | Дополнительная Рука

Боги одаривают персонажа еще одной рукой. Он получает Трейт Multiple Arms (+1). Бросьте 1d2 (монетку), чтобы определить правую или левую. Если персонаж получает эту мутацию второй раз, он может выбрать получить вторую руку с той же субмутацией с обратной стороны.

d10:	Субмутация
1	Рука выглядит как обычно, но ее ладонь перенимает форму и размер последней ладони, которой она коснулась кожа-к-коже, копируя даже отпечатки пальцев.
2	Пальцы руки оканчиваются бритвенно-острыми когтями, что дает ей Трейт Deadly Natural Weapons (½Cor.b (окр.▼)).
3-5	Это просто еще одна рука без каких-либо особых эффектов.
6	Рука противоестественно грациозна и точна в своих движениях, что уменьшает штраф за прицельные атаки ей на 10 и дает бонус +10 на все тесты, что требуют точности движений. Если персонаж впадает в Ярость, рука безвольно обвисает, выпуская все, что она держит.
7	Сетка корней или капилляров пробивается сквозь кожу руки и опутывает ее и все, что в ней держат, сочась ядами. Оружие и снаряжение невозможно выбить или вырвать из этой руки, а рукопашное оружие в ней получает свойство Toxic (1).
8	Рука намного сильнее обычных и получает +10 S и Трейт Unnatural S (+2), но она отказывается использовать инструменты созидания и стрелковое оружие, непроизвольно выпуская их из ладони или содрогаясь в конвульсиях, если привязать их, что делает все тесты с ними автоматически провальными.
9	Персонаж может за полудействие отрастить руку из любого участка своего тела или втянуть ее обратно. Эта рука свободно проходит сквозь его доспех. В центре ладони и на костяшках пальцев расположены синие глаза, которые движутся независимо от воли персонажа и не дают ему зрения. Когда рука сформирована персонаж может чувствовать, что что-то смотрит сквозь эти глаза, подглядывая его тайны...
10	Ладонь и предплечье руки могут раздуваться и сжиматься, чудесным образом растягивая и сжимая броню на нем, что позволяет использовать эту руку для оружия и снаряжения под любой размер – от детских предметов до огромных рук Огринов и орочьих Боссов, если, конечно, у персонажа хватает силы, чтобы пользоваться ими.

84 | Странная Походка

Касание Варпа искажает манеру движений персонажа, заставляя его ходить на цыпочках, боком, или волочить одну ногу, даже если она полностью здорова. Его SPD уменьшается на 2.

85 | Сжатие

Конечности и голова персонажа способны быстро втягиваться в его тело. Когда он получает попадание в конечность или голову и может провести Уклонение от него, он может вместо Уклонения потратить Реакцию и втянуть эту часть тела в торс, нивелируя попадание, чудесным образом также втягивая броню и снаряжение на нем, но не оружие и инструменты в руках, которые он должен выпустить. Он может за полудействие разложить одну втянутую часть тела обратно. Втянутая в торс голова лишает его зрения (но не слуха), а втянутые ноги уменьшают его мобильность. Сжав все конечности, персонаж может помещаться в пространства, слишком малые для обычных людей или космодесантников.

86..88 | Хвост

Боги одарили персонажа хвостом, растущим снизу спины. Потратив Реакцию, он может провести хвостом дополнительную атаку. Атаки хвостом считаются безоружными и получают все обычные штрафы и бонусы безоружных атак. Хвост считается ногой в расчете прицельных атак.

d10:	Субмутация
1	**Булава** – Хвост завершается массивной костяной булавой. Он считается вооруженным булавой со свойством Reinforced и без свойства Primitive.
2-3	**Плавательный Хвост** – Хвост уплощен с боков, адаптированный к плаванию. В Ход, когда он не использует хвост для атаки, персонаж получает +20 на все тесты Плавания и +2 SPD в воде.
4-5	**Цепкий Хвост** – Гибкий мускулистый хвост помогает персонажу карабкаться. В Ход, когда он не использует хвост для атаки, он получает +20 на все тесты Карабканья.
6	**Балансир** – Движения хвоста выравнивают баланс персонажа при сложных маневрах. В Ход, когда он не использует хвост для атаки, он получает +20 на все тесты Acrobatics и тесты маневров для резких поворотов, как для бега, так и в полете.
7	**Мушиное Брюхо** – Раздутое брюхо мухи, сочащееся ядами и покрытое грибком, не способно атаковать, но за Реакцию персонаж может выпустить из него ядовитые споры, центрировав не себе облако Душащего Газа радиусом 3 м, что не действует на него самого.
8	**Скорпионий Хвост** – Хвост получает Трейты Natural Armour (4), Deadly Natural Weapons (2) и Toxic (0).
9	**Хвост-Рука** – Хвост заканчивается трехпалой ладонью и может оперировать оружием и инструментами как обычная человеческая рука.
10	**Многохвостый** – Бросьте на субмутации три раза, перебрасывая результат 10. Персонаж получает все три и может атаковать всеми тремя за одну Реакцию.

89 | Пожиратель

Персонаж способен откусить, пережевать и переварить что угодно. Даже чистый адамантий не способен устоять перед его измененными Варпом зубами. Он получает атаку укусом, наносящую 1d5 R Dmg, Pen 20, Felling (10), но если он не проглотит то, что откусил, эффект теряется до тех пор, пока он не проглотит обычной еды. Если он откусил что-то несъедобное, у него во рту оно превращается в простую еду, вроде хлеба.

90..91 | Щупальце

Одна из рук персонажа превращается в длинное мускулистое щупальце. Бросьте 1d2 (монетку), чтобы определить правую или левую. Эта рука больше не может держать оружие, но может быть неосновной рукой держащей двуручное стрелковое оружие. Щупальце получает бонус +20 на прием Захват и все тесты в Борьбе, а также может растягиваться до 4м и проникать в узкие места, куда не влезают обычные руки.

d10:	Субмутация
1	Щупальце может растягиваться до 15 м и достаточно сильно, чтобы за полное действие поднять персонажа на свою длину, если он найдет за что зацепиться.
2-3	Щупальце покрыто чешуей или панцирем, или, быть может, просто очень толстой кожей, получая Трейт Natural Armour (3).
4-5	Щупальце покрыто присосками. Предметы, что держатся щупальцем, невозможно выбить или вырвать из него. Персонаж также получает +10 на тесты Карабканья.
6	Щупальце очень ловкое и подвижное. Безоружные атаки им получают свойство Flexible. Оно также дает бонус +20 на тесты соблазнения и пыток, лучше не задумываться каким образом.
7	Щупальце истекает токсичной слизью. Безоружные атаки им и приемы Борьбы с его использованием наносят попадания со свойствами Corrosive (1) и Toxic (1).
8	Щупальце гораздо сильнее, чем должно быть для его размера. Оно получает +10 S и Трейт Unnatural S (+2) и не получает штрафов на использование взятых в Захват персонажей как импровизированного оружия.
9	Потратив Очко Бесчестия, персонаж может за полудействие трансформировать щупальце обратно в руку на один бой или сцену, пока он не решит превратить его обратно в щупальце за свободное действие, или потеряет сознание.
10	Взяв персонажа в Захват, персонаж может отсоединить свое щупальце у плеча. Оно продолжит держать цель в Захвате. Новое щупальце отрастет из культи через 3 часа.

92 | Странный Язык

Язык персонажа трансформируется силами Варпа во что-то противоестественное. Несмотря на странную природу, он все еще справляется со своими первоначальными задачами и персонаж сохраняет способность нормально есть и говорить, хотя его речь может быть слегка искажена.

d10:	Субмутация
1	При касании языком к чужой плоти персонаж может выпустить из него тонкие щупальца, что проникают внутрь жертвы и внедряются в ее нервную систему. Он получает Трейт Parasite. Персонаж не может говорить, пока он использует этот Трейт.
2-3	Раздвоенный язык персонажа служит ему как дополнительный орган нюха, высовываясь наружу и пробуя воздух на вкус. Персонаж получает бонус +20 на тесты нюха и может выслеживать врагов на нюх. Этот бонус не дается для пассивных тестов, т.к. усиленный нюх работает, только если персонаж активно пробует воздух, высовывая язык.
4-5	Язык персонажа может с силой выстреливать на большие дистанции и заканчивается мускулистой присоской. Он может за полудействие выстрелить языком в небольшой незакрепленный предмет, вроде пистолета, гранаты или магазина, в пределах 8м и притащить его к себе к лицу.
6	Язык персонажа может растягиваться до 4 м и работает как дополнительная конечность-щупальце, дающая Трейт Multiple Arms (+1). Он не может использовать оружие и инструменты, но получает +10 на прием Захват и все тесты в Борьбе. Персонаж не может говорить, пока он использует свой язык как конечность.
7	Язык персонажа сочится ядами. Он может за полудействие плюнуть на свое рукопашное оружие, чтобы дать ему свойство Toxic (3) на следующие 3 атаки. Если у него есть атака укусом, она получает это свойство по умолчанию.
8	Язык персонажа заканчивается парой челюстей, шипом или клещами. Он получает атаку укусом, наносящую 1d5 R Dmg, Pen 0. Если он имеет другую атаку укусом, она наносит второе попадание с этим профилем.
9	Множественные зубастые рты, напоминающие рты Огневика, открываются на мутировавшем языке персонажа. Он получает дополнительную стрелковую атаку, работающую как Наплечное оружие-пистолет с профилем: **Rng 5м**, **RoF S/-/-**, **Dmg 1d10 E(Fl)**, **Pen 2**, **Flame**, **Spray**, **Recharge**.
10	Язык персонажа превращается в заостренный трубчатый хоботок. Он может за полное действие вонзить его в Оглушенного или Беспомощного персонажа в Захвате и выпить часть его крови – персонаж при этом снимает 1 Усталости, а жертва должна бросить на смерть от Кровотечения.

93 | Трансформация Тумана

Материальная форма персонажа непостоянна и слегка волнуется по краям, истекая завитками дыма при получении ударов и ранений. Cor.b раз в сутки, но не чаще, чем раз в 10 минут, персонаж вместе со всем своим снаряжением может за полудействие превратиться в облако черного дыма радиусом 5м, став нематериальным (и неуязвимым) и получив Трейт Flyer (A.b×2) на до Cor.b минут. Дым непрозрачен и блокирует обзор. В виде облака он может за свободное действие растворять в себе до Cor.b согласных на это персонажей, перемещая их с собой. Он может за свободное действие собраться обратно в свою обычную форму в любой точке облака по своему выбору, при этом материализуя всех ранее растворенных в ней персонажей также в любой точке облака по своему выбору, возможно даже на другой стороне облака от собственной точки материализации. Поглощенные туманом союзники не могут делать никаких действий, кроме поддержания психосил, сохраняя только способность ощущать мир из точки обзора в облаке.

94 | Вампирическая Зависимость

Боги насылают на персонажа зависимость от чего-то, что можно получить только из другого разумного существа, но также дают дополнительные способы добыть это и вознаграждают за утоление своего особого голода. Персонаж чувствует нарастающую потребность поглощать его объект, чем дольше он воздерживается и, если он воздерживается более месяца, обязан пройти тест на T+0 (–10 за каждый предыдущий месяц воздержания) или получить 1 Порчи.

ГМ может на свое усмотрение дать персонажу сопутствующие способности для этой мутации, вроде естественного оружия или атак укусом, сенсорных способностей для выслеживания целей, или средств для заманивания жертв или подготовки ловушек на них.

d10:	Субмутация
1	**Сердце** – Персонаж удовлетворяет свою зависимость, съедая все еще теплое и бьющееся сердце или аналог разумного существа. Утолив свой голод, он снимает всю Усталость, 12 урона во все Характеристики, и считает это как полноценный сон.
2-3	**Печень** – Персонаж удовлетворяет свою зависимость, съедая печень или аналог разумного существа, не важно сырую или приготовленную. Утолив свой голод, он восстанавливает одно ранее потраченное Очко Бесчестия или получает одно (и только одно)Очко Бесчестия поверх максимума.
4-5	**Кровь** – Персонаж удовлетворяет свою зависимость, выпивая 1 литр крови разумного существа или ее аналога. Утолив свою жажду, он исцеляет 1d5+2 Ран.
6	**Репродуктивные Органы** – Персонаж удовлетворяет свою зависимость, съедая первичные репродуктивные органы разумного существа: женские яичники, мужские яички, Прогеноиды космодесантника, нимун Крута или кожу Орка. Утолив свой голод, персонаж на одни сутки получает бонус +3 на все социальные взаимодействия, поднимающийся до +5 для соблазнения, складывающийся до 6 раз.
7	**Жир** – Персонаж удовлетворяет свою зависимость, пожирая сырой подкожный жир разумного существа, пока не насытится. Утолив свой голод, персонаж на одни сутки уменьшает весь входящий урон (даже непоглощаемый) на 1, эффект складывается до 3 раз.
8	**Костный Мозг** – Персонаж удовлетворяет свою зависимость костным мозгом, но только если он извлечен из костей разумного существа, которое совершило хотя бы одно убийство, и только из костей конечности, которой оно убивало. Утолив свой голод, персонаж на одни сутки получает бонус +5 к тестам WS в Ярости, складывающийся до 4 раз.
9	**Мозговая Жидкость** – Персонаж удовлетворяет зависимость, выпивая жидкость, омывающую мозг живого или свежеубитого разумного существа. Утолив свою жажду, он получает Трейты Unnatural I (+1) и Unnatural W (+1) на одни сутки, складывающиеся до 9 раз.
10	**Машинные Духи** – Персонаж удовлетворяет зависимость, уничтожая бронетехнику или убивая персонажей с Трейтом Machine. Уничтожая машину и пожирая ее дух, персонаж восстанавливает одно ранее потраченное Очко Бесчестия или получает одно (и только одно) Очко Бесчестия поверх максимума.

95 | Затронутый Варпом

Варп затрагивает разум персонажа, вызывая психическое расстройство.

d10:	Субмутация
1	Персонаж считает всех врагов в Ярости имеющими рейтинг Страха 3 и не может игнорировать этот Страх.
2-3	Персонаж должен пройти тест на W+0, чтобы честно ответить на прямой вопрос, иначе он должен вклинить в ответ ложь.
4-5	Персонаж должен пройти тест на W+0, чтобы сказать ложь.
6	В ситуации, где он может безнаказанно украсть что-то ценное для другого, персонаж должен пройти тест на W+0, или обязан попытаться украсть это.
7	В одиночестве или окруженный одними врагами персонаж получает штраф –10 на все тесты W.
8	При получении атаки или оскорбления персонаж должен пройти тест на W+0 или впасть в Ярость.
9	Персонаж должен пройти тест на W+0, чтобы коснуться чего-то грязного или общаться с очевидно больными персонажами.
10	После получения любого лечения, кроме как от себя, персонаж получает штраф –10 на все тесты, кроме тестов T на 1 час.

96..97 | Душевидец

Зрение персонажа видит души также, как тела. Он видит души людей, духи машин и сущности демонов на расстоянии до 10м, даже сквозь преграды. Это не дополнительное чувство: видение наслаивается поверх его обычного зрения, что может мешать ему разбирать детали и читать мимику, особенно на сильных псайкерах, чьи души светятся столь ярко, что их тела почти невозможно увидеть сквозь сияние.

98 | Искаженное Обличье

Силы Хаоса искажают и перестраивают тело персонажа, отмечая его клочками необычной кожи, странными волосами, небольшими рогами, нечеловеческими зубами, необычными глазами и прочими декоративными мутациями по усмотрению ГМа. Эффект сугубо косметический.

99..100 | Укутанный в Хаос

Порча переполняет персонажа, просачиваясь через его кожу, рот, ноздри и глаза и вытекая из него завитками и клубами черного дыма с каждым движением и каждым выдохом.

d10:	Субмутация
1	Во тьме потоки дыма из тела персонажа усиливаются многократно, окружая его облаком радиусом 10м. Раз в Ход он может за свободное действие телепортироваться в любую точку этого облака, разбившись на клубы дыма и собравшись обратно в новом месте. На ярком свету это облако исчезает.
2-3	Клубы дыма, что оставляют движения персонажа, создают его фантомные копии, разбивающие его силуэт и дублирующие его атаки. Тесты на Избегания против его атак в рукопашной получают штраф –10, а сам персонаж получает бонус +20 на тесты Финтов и Вольтов.
4-5	Сконцентрировавшись, персонаж может выпустить целый клуб порченного дыма. Он может за полудействие центрировать на себе шаблон Smoke (5). Персонажи с Cor 30+ видят сквозь этот дым, как если бы это был чистый воздух.
6	Сладкий туман соблазна и обещаний экстаза исходит с дымом. Персонаж окружен облаком газа радиусом 3м, вдыхание которого дает штраф –10 на все тесты W, поднимающийся до –20 на тесты W vs Charm. Эффект газа длится 3 часа после вдыхания. Респираторы и противогазы дают иммунитет к газу.
7	Из дыма формируются мухи, что кружат гудящим облаком вокруг персонажа. Все атаки по нему, полагающиеся на зрение, получают штраф –5, поднимающийся до –10, если они прицельные. Облако сгущается по мере получения им урона, увеличивая штраф до –10/–20 если он легко ранен, –15/–30, если он тяжело ранен, и –20/–40, если он критически ранен.
8	Гнев персонажа просачивается с его Порчей, раскаляя воздух вокруг него. Когда он в Ярости или связан рукопашной, жар плавит краску и испаряет жидкости на предметах в радиусе 1 м от него и дает штраф –10 на атаки в рукопашной против него и его союзников в радиусе 3м.
9	Завитки дыма рассекают и ослабляют реальность вокруг персонажа. Все персонажи в радиусе 3м от него, кроме него самого, получают +3 ко всему входящему урону. Персонаж может усилием воли стабилизировать часть пространства вокруг себя, исключив до W.b союзников из эффекта.
10	Окунув оружие в свою порченную кровь, персонаж может напитать его силой своей нечестивости. Он может за полудействие нанести себе 1 непоглощенного урона, чтобы дать одному из своих клинковых оружий свойство Tainted на 1 минуту (12 раундов), пока то истекает дымящейся тьмой.

101..104 | Слияние

Боги даровали персонажу способность вселяться в чужие тела. Он получает Трейт Possession. Если он успешно проводит атаку Одержимостью, его тело и снаряжение становятся бесплотными и втягиваются в хост, материализуясь обратно рядом с хостом, когда он покидает его, будь это по собственной воле или если Хост был уничтожен. Он не может быть внутри хоста дольше Cor.b часов в день, покидая его, если достигает дневного лимита.

105 | Вирд

Боги искажают душу персонажа и даруют ему прямую связь с Варпом. Он получает Трейт Psyker, но стартует с PR 0 и не может манифестировать психосилы, пока не возьмет хотя бы один пси-рейтинг и выучит хотя бы одну психосилу. Он считается Несвязанным псайкером.

ДАРЫ СЛААНЕШ

d100:	Дар	d100:	Дар	d100:	Дар
1..5	Лик Слаанеш	34..36	Вечно Юный	67..69	Прародитель
6..8	Исповедник Желаний	37..40	Касание Боли	70..73	Пожиратель Боли
9..12	Танец Жизни	41..43	Нарцисс	74..77	Аватар Алчности
13..15	Эгомания	44..47	Дар Чревоугодия	78..80	Острые Слова
16..18	Чарующий Голос	48..51	Темная Муза	81..84	Идол Тщеславия
19..21	Черные Глаза	52..54	Око Зависти	85..87	Рыцарь Слаанеш
22..25	Владыка Праздности	55..58	Поцелуй Смерти	88..91	Танец Обмана
26..29	Бессмертная Красота	59..62	Гермафродит	92..94	Блистательные Одеяния
30..33	Благородная Поступь	63..66	Чувство Похоти	95..100	Инфернальный Оруженосец

1..5 | Лик Слаанеш

Образ Темного Принца, прекрасный и ужасный в его совершенстве формы и безграничной жестокости желаний, накладывается на внешность персонажа, придавая ему частичное сходство с его Богом. Он получает бонус +10 на все тесты социальных взаимодействий, поднимающийся до +30 со смертными последователями Слаанеш. Демоны Слаанеш рангом ниже Герольда автоматически считают его одним из их рода и признают его авторитет в Командовании, если его Inf 30+ и ими не командует кто-то более могущественный.

За свободное действие персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы усилить сходство лика с оригиналом до предела, получив рейтинг Страха 3 до начала своего следующего Хода. Этот Страх не работает на других Слаанешитов, а Кхорниты, провалившие тест на Страх от него, вместо бросков на Шок впадают в Ярость.

6..8 | Исповедник Желаний

Воля Повелителя Излишеств наполняет голос персонажа, раскрывая тайны чужих желаний. Если персонаж спрашивает другого персонажа о его самых сокровенных желаниях, тот должен пройти тест на W–60 (считается как от психосилы), или ответить честно, в полной мере и без утайки, при этом он не осознает, что оказался под влиянием и считает, что рассказал это добровольно. Прошедший этот тест персонаж осознает противоестественное влияние голоса и получает иммунитет к его эффектам на 6 дней.

9..12 | Танец Жизни

Слаанеш одаривает своего чемпиона грацией одной из своих танцовщиц, позволяя ему уклоняться от множественных атак нечеловечески плавными и изящными движениями. Персонаж тратит только 1 Успех вместо 2 на Уклонение от последующих атак. Он сохраняет не растраченные Успехи на Уклонение до начала своего следующего Хода и может тратить их на Уклонение от попаданий других персонажей, тратя по 2 Успеха от каждого.

13..15 | Эгомания

Самоуверенность чемпиона, усиленная мощью его бога, превосходит пределы человеческих возможностей. Он автоматически побеждает в любом встречном тесте против социальных взаимодействий и всегда сохраняет уверенность в правоте собственной точки зрения. Он также может получать преимущества Командования, даже нарушая прямые приказы своего командира, самостоятельно меняя цели, на которые он хотел бы получить бонусы от Командования.

16..18 | Чарующий Голос

Еле слышимое эхо голоса Темного Принца вторит словам чемпиона. Он получает бонус + ½ Cor (окр.▲) на все тесты социального взаимодействия (но не встречные тесты против чужих социальных взаимодействий), кроме как против Кхорнитов. Он может отказаться от этого бонуса до начала своего следующего Хода, чтобы один раз провести Короткую Команду или Детальную Команду за свободное действие, если она не направлена ни на одного Кхорнита.

19..21 | Черные Глаза

Глаза персонажа превращаются в хрустальные сферы столь же черные, как его испорченная душа, и их зрение усиливается Порчей в его душе. Он получает бонус + ½ Cor (окр.▲) на все тесты зрения. При Cor 40+ его зрение позволяет ему видеть в инфра-красном и ультрафиолетовом спектрах. При Cor 60+ никакая преграда, кроме твердой стены, не мешает его зрению, позволяя ему видеть сквозь дым, тьму и колдовской морок (в т.ч. психосилы Иллюзий), игнорируя штрафы на попадания от них. При Cor 80+ он получает способность проводить Полу-прицеливание как свободное действие, если он видит цель.

22..25 | Владыка Праздности

Темный Принц ограждает тело и дух своего чемпиона от опасностей пиршеств, позволяя ему наслаждаться едой, выпивкой и стимуляторами, избегая любых последствий. Персонаж получает иммунитет к пост-эффектам и зависимостям от наркотиков, не получает никаких негативных эффектов от еды (в т.ч. съеденных или выпитых ядов) и не набирает лишний вес от обжорства.

26..29 | Бессмертная Красота

Лицо и тело персонажа слегка искажаются, приближаясь к его идеалу красоты. Когда он тяжело или критически ранен или лишился части тела, он получает Трейт Regeneration (1), при этом регенерировавшие участки всегда немного ближе к его идеалу красоты, чем были до ранения. Когда он легко ранен, легкие порезы, ушибы и ссадины сходят с него в течении секунд, но это не восстанавливает ему Раны, лишь косметически заживляя повреждения.

30..33 | Благородная Поступь

Бренная грязь недостойна касаться ног чемпиона Слаанеш. Незримые телекинетические барьеры возникают в нескольких сантиметрах от земли или пола, когда он приближается к нему, от чего кажется, что он ступает по воздуху слегка над землей. Персонаж игнорирует штрафы от трудного ландшафта. Он может использовать эти поля, чтобы ходить над поверхностью жидкостей и обязан использовать их, если жидкость кажется ему грязной.

34..36 | Вечно Юный

Темный Принц восстанавливает юношескую красоту и живость своего чемпиона, охраняя ее от разрушительного касания времени и энтропии. Персонаж перестает стареть и получает иммунитет к эффектами старения, а также к болезням, негативным эффектам Биомантии, и любым эффектам, что вызывают мутации, кроме накопления Порчи.

37..40 | Касание Боли

Касание чемпиона способно приносить его врагам невероятную боль, зажигая каждый болевой рецептор на их телах. Его безоружные атаки и атаки естественным оружием игнорируют T.b в Поглощении живых целей и получают свойство Shocking, но критические эффекты от них никогда не убивают цель или повреждают ее части тела, игнорируя эти результаты. Персонаж также получает бонус +30 на тесты пыток.

41..43 | Нарцисс

Слаанеш одаривает своего чемпиона безмерной гордостью своей внешностью, не важно, заслуженной или нет. В первый раз за Ход, когда он видит свое отражение в любой зеркальной поверхности, он должен пройти тест на W+30. В случае Успеха он получает одно Очко Бесчестия, которое пропадет в начале его следующего Хода, если он его не потратит. В случае Провала он Оглушается на 1 Ход, пораженный собственной красотой или грацией, поглощенный наблюдением за собой. Персонаж может за полудействие пытаться рассмотреть себя в бликах на блестящих поверхностях, вроде прицелов или линз шлемов, пройдя тест на Awareness+10 (зрение).

44..47 | Дар Чревоугодия

Чемпион одарен вкусом к опаснейшей из всей дичи и его Бог вознаграждает его за удовлетворение его темных желаний. Если он еще не имел его, персонаж получает Навык Trade (Cook)+20. Потратив 6 часов на тщательное приготовление изысканного блюда из тела поверженного могучего чемпиона (персонажа с Inf 40+, в т.ч. союзника) и съев его, он может пройти тест на Cor+20 и получить Inf.b цели дополнительных Очков Бесчестия, которые не восстанавливаются. Эти дополнительные Очки Бесчестия не складываются.

48..51 | Темная Муза

Темный Принц дарует вдохновение тем, кому помогает его чемпион. Когда персонаж действует как ассистент, он дает бонус +20 вместо обычного +10. Если он ассистирует в тесте крафта, этот бонус увеличивается до +30, но конечный результат неизбежно отклоняется от изначальной задумки автора, отражая вкусы ассистента, а не создателя.

52..54 | Око Зависти

Слаанеш отмечает противников, чье мастерство превосходит его чемпиона, для его взора, разжигая безумную зависть и обращая ее в силу. Когда персонаж совершает атаку по цели, чья базовая Характеристика для этой атаки выше, чем его собственная, или проводит встречный тест против противника, чья базовая Характеристика для этого теста выше, чем его собственная, он получает одно Очко Бесчестия, которое теряется после того, как атака или встречный тест были полностью отыграны, если его не потратить на них.

55..58 | Поцелуй Смерти

Чемпион способен вытянуть и пожрать саму душу жертвы через поцелуй. Если он целует в губы персонажа, обладающего душой, он может психически атаковать его: он и противник проходят тест на W+Cor.b×5 vs W+Cor.b×5. Если персонаж побеждает в этом встречном тесте, он наносит противнику d10 непоглощаемого R Dmg за каждый Успех. Если эта атака убивает противника, персонаж восстанавливает 1d5 Очков Бесчестия, снимает всю Усталость и исцеляет 1d10+W.b жертвы Ран. Спасение от смерти, вызванной этой атакой, тратит двойное количество Бесчестия или Очков Судьбы.

59..62 | Гермафродит

Тело персонажа изменяется, обретая смешение мужских и женских черт. Персонаж способен соблазнять других, независимо от их пристрастий, получая бонус +30 на тесты соблазнения. Он может чудесным образом соблазнять обычно иммунных к соблазнению персонажей, преодолевая химическое оскопление Механикум или асексуальность Астартес, хотя и не получает бонуса +30 на их соблазнение. Если сам персонаж был каким-то образом лишен либидо или способности к соитию, этот дар возвращает их.

63..66 | Чувство Похоти

Владыка Излишеств одаривает своего чемпиона шестым чувством, засекающим удовольствия плоти. Персонаж получает дополнительное чувство, засекающее любые эмоции, связанные с сексом, в радиусе Cor.b км, определяя расстояние и направление до них и их природу. Он особенно четко чувствует похоть персонажей, что нашли бы его самого привлекательным партнером.

67..69 | Прародитель

Слаанеш одаривает своего чемпиона способностями, что позволяют ему создать обильное потомство. Персонаж-мужчина получает способность оплодотворить любую женщину, независимо от ее цикла, даже если она бесплодна. Персонаж-женщина получает способность забеременеть от любого соития, независимо от своего цикла, при этом беременность длится только 4 недели, не влияя на ее тело, с плодом растущим в искаженном Варпом пространстве, питаемым силами Варпа. В обоих случаях рожденные от персонажа дети растут в 4 раза быстрее, пока не достигают возраста полового созревания. Персонаж-Астартес вместо этого получает способность регенерировать удаленные Прогеноиды в течении 1 года.

Персонаж получает мистическую власть над своими прямыми потомками, получая +30 на все социальные взаимодействия с ними и на все встречные тесты психосил и психических атак против них. Если он возвышается в Демоничество, он автоматически преуспевает во всех тестах Одержимости против одного из своих потомков и может трансформировать Хост-потомка, как если бы он имел неограниченное Бесчестие.

70..73 | Пожиратель Боли

Боль и страдание других питают тело и душу персонажа, наполняя его силой. Каждый раз, когда любое разумное существо, обладающее душой, в пределах Cor.b м от него получает критический эффект, персонаж может бросить 1d10+1 – если результат ниже критического эффекта, он может выбрать снять 1d5 Усталости, исцелить 1d5 Ран, или восстановить 1d10 урона в Характеристики. Успешно проведя Пытку против другого разумного существа, персонаж получает оказанные выше преимущества за каждый Успех на тесте.

74..77 | Аватар Алчности

Безумная тяга заполучить то, что принадлежит другому, направляет руку чемпиона в бою. Когда он совершает атаку по персонажу, чье снаряжение лучше его собственного (по решению ГМа), он может перебрасывать все тесты этой атаки.

78..80 | Острые Слова

Слова чемпиона способны буквально ранить тех, на кого он их направляет. Когда он побеждает в любом тесте социального взаимодействия, он может нанести проигравшим 1d5+Успехи непоглощаемого R Dmg в торс, проявляющиеся как кровавые стигматы.

81..84 | Идол Тщеславия

Обожание и восхищение последователей питают чемпиона их силой. Один раз в Раунд персонаж может получить бонус +5 к одному тесту за каждого подчиненного или Миньона или +10 за каждую орду под его контролем, что способны его видеть, но взамен каждый подчиненный, Миньон или орда получают штраф –10 на все тесты до начала следующего Хода персонажа. Это засекается пси-чутьем как психосила.

85..87 | Рыцарь Слаанеш

Слаанеш одаривает своего чемпиона демоническим скакуном. Персонаж получает в услужение Скакуна Слаанеш. Персонаж получает возможность призывать в реальность Скакуна Слаанеш в Истинной Форме или Вселении простым 5-минутным ритуалом, не требующим теста. Скакун может телепатически общаться с Хозяином и выполняет его команды, считаясь покоренным Демоническим Владычеством. Пока он ездит верхом на Скакуне, тот стабилизируется в реальности и временно прекращает отсчет дестабилизации. Он также может тем же ритуалом вселить Скакуна в ездовое животное или персональный транспорт (любую машину, которую он пилотирует единолично, вплоть до Рыцаря), что дает ему +20 на все тесты управления скакуном или машиной.

88..91 | Танец Обмана

Грациозно-обманчивые движения чемпиона, дарованные ему его Богом, способны обвести вокруг пальца даже самых опытных фехтовальщиков. Персонаж может проводить Финт, используя Acrobatics(A)+0 или Trade(Dancer)(A)+20 вместо WS+0. Он также может потратить Очко Бесчестия, чтобы провести Финт как свободное действие.

92..94 | Блистательные Одеяния

Что бы чемпион не надел, на нем это выглядит изысканно и стильно. Его одежда, броня и снаряжение трансформируются, выглядя как Best.Q. Это не иллюзия – предметы физически преображаются, касаясь персонажа. Раз за бой или сцену, потратив Очко Бесчестия, он может приковать к величию своего одеяния всех вокруг – все, кто его видят, кроме тех, кого он осознанно исключил из эффекта, должны пройти тест на W–30 (считается как против психосилы), или до начала следующего Хода персонажа способны видеть только его, считая всех остальных невидимыми.

95..100 | Инфернальный Оруженосец

Патрон чемпиона дает ему в услужение одного из своих низших демонов. Персонаж имеет в услужении Демонетку. Он автоматически побеждает во всех тестах Владычества против нее. Он может призвать ее в Истинной Форме простым 10-минутным ритуалом, не требующим тестов, и контролировать ее как Миньона без траты слотов Миньонов, при этом Демонетка считает Завесу на Cor.b персонажа тоньше, чем на самом деле, если не отходит от него дальше чем на Cor м. Он также может тем же ритуалом призвать ее в свое оружие, превратив его в Демоничекое Оружие. Если он изгоняет демона-оруженосца из своего оружия, оружие всегда уничтожается, без шанса стать Руническим.

ДАРЫ НУРГЛА

d100:	Дар	d100:	Дар	d100:	Дар
1..5	Лик Нургла	34..36	Изгнанный из Смерти	67..69	Чумной Пастырь
6..8	Абсурдно Толстый	37..40	Касание Энтропии	70..73	Фатализм
9..12	Нерушимый	41..43	Опарыш-Паразит	74..77	Заражение Нурглингами
13..15	Взор Неизбежности	44..47	Щит Праздности	78..80	Дыхание Жизни
16..18	Глашатай Смирения	48..51	Разрушительный Рой	81..84	Незримый Нищий
19..21	Гнилоточащий	52..54	Поглотитель Страданий	85..87	Рыцарь Нургла
22..25	Раковое Исцеление	55..58	Идеальный Хозяин	88..91	Стервятник
26..29	Иконокласт	59..62	Облученный	92..94	Пророк Гэллерпокса
30..33	Уравнитель	63..66	Черный Врач	95..100	Инфернальный Оруженосец

1..5 | Лик Нургла

Образ Отца Чумы, отвратительный в болезни и притягательный в любящем принятии, накладывается на внешность персонажа, придавая ему частичное сходство с его Богом. Он получает бонус +20 на все тесты социальных взаимодействий с больными и отбросами общества, поднимающийся до +30 со смертными последователями Нургла, но также и штраф –10 на социальные взаимодействия с элитой общества. Демоны Нургла рангом ниже Герольда автоматически считают его одним из их рода и признают его авторитет в Командовании, если его Inf 30+ и ими не командует кто-то более могущественный.

За свободное действие персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы усилить сходство лика с оригиналом до предела, получив рейтинг Страха 3 до начала своего следующего Хода. Этот Страх не работает на других Нурглитов, а Тзинчиты, провалившие тест на Страх от него, вместо бросков на Шок в течении 1 Раунда должны перебрасывать Успехи на любые тесты, кроме атак по персонажу или тестов на то, чтобы убраться от него как можно дальше.

6..8 | Абсурдно Толстый

Плоть чемпиона вздувается и набухает, укрывая его защитным слоем жира и складок кожи. Персонаж получает +10 аблативных Ран, но его Размер увеличивается на 1, при этом не влияя на его SPD. Невероятным образом этот слой плоти никак не сковывает его движения или замедляет его. В начале каждого Хода он автоматически восстанавливает 1 аблативную Рану своей жировой брони.

9..12 | Нерушимый

Нургл обращает упорство своего чемпиона в физическую силу, удерживающую его как якорь даже против самых могущественных атак. Персонаж получает Трейт Sturdy и может потратить полудействие или реакцию, чтобы до начала своего следующего Хода получить полный иммунитет к любым эффектам, что сбивают его с ног против его воли а также от атак тараном – даже если в него на всей скорости влетит танк, он не сдвинет персонажа и даже не нанесет урон, как словно он влетел в адамантиевую стену, а не существо из плоти и крови.

13..15 | Взор Неизбежности

Из глазниц чемпиона смотрит сила превыше его самого и лишь беглого взгляда в ее глаза достаточно, чтобы подорвать волю к жизни и напомнить его врагам о неизбежности смерти. Противники, что могут видеть глаза персонажа (или визоры его брони), должны комбинировать любой тест на Избегание от его атак с тестом на W–10. Если они проваливают этот тест, они теряют все свои Реакции.

За полное действие персонаж может сконцентрировать взор на одной цели в пределах его видимости. Та должна пройти тест на W–30 или потерять все Реакции.

16..18 | Глашатай Смирения

Аура смирения и апатии расходится от чемпиона, подрывая силы и волю к борьбе его врагов. Все персонажи в радиусе ½ Cor (окр.▲)м., кроме тех, кого он выбрал исключить из ауры, получают штраф –10 на все встречные тесты, поднимающийся до –30 на тесты против социальных взаимодействий, что сводятся к требованиям сдаться или подчиниться. Тзинчиты имунны к эффектам этой ауры.

19..21 | Гнилоточащий

Пузыри, заполненные гнилостной жидкостью, вырастают под кожей и между органами чемпиона, готовые лопнуть и выпустить свое содержимое наружу, смывая с него горящий прометий и кислоту и вымывая осколки с ядом из его ран. Персонаж получает иммунитет к Горению и свойствам Crippling и Corrosive (хотя его снаряжение получает эффекты от последнего), а также от ядов, что попадают в него через раны.

22..25 | Раковое Исцеление

Дедушка дарует своему чемпиону целительное касание, заполняющее раны тех, на кого он накладывает свое благословение, стремительно разрастающимися опухолями. За полное действие персонаж может коснуться раненного персонажа (если тот не согласен это может потребовать безоружной атаки) и влить в него часть своей Порчи, затягивая его раны раковой тканью – цель исцеляется от Кровотечения и эффекта Crippling получает количество аблативных Ран, равное количеству недостающих у нее Ран, но за каждую аблативную Рану ее A и S уменьшаются на 2. Сумма аблативных Ран от Ракового Исцеления и собственных Ран персонажа не может превышать его максимум Ран и, если он восстанавливает Раны лечением, лишние аблативные Раны теряются.

26..29 | Иконокласт

Нургл одаривает своего чемпиона презрением ко всему прекрасному и вознаграждает его за уничтожение ненавистных ему плодов тщеславия и самовлюбленности артистов. Когда он уничтожает предмет искусства, персонаж может пройти тест на от Cor–30 до Cor+30 в зависимости от качества предмета (по решению ГМа), чтобы восстановить одно Очко Бесчестия.

30..33 | Уравнитель

Божественная воля Отца Чумы ограждает его чемпиона от врагов, что тратят свои усилия, совершенствуя свои навыки. Когда его атакует противник, чья базовая Характеристика для этой атаки выше, чем у персонажа, или противник выступает атакующим во встречном тесте и его базовая Характеристика для этого теста выше, чем у персонажа, противник должен перебрасывать Успехи на этих тестах.

34..36 | Изгнанный из Смерти

Смерть не властна над чемпионом Нургла, ведь его душа навечно привязана к его телу. Персонаж не может умереть от критического эффекта, но в остальном получает его в полной мере. Даже такие, что, например, уничтожают его голову или разрывают его на крохотные кусочки, не могут его убить – после любого критического эффекта, что уничтожает или повреждает части его тела, все критические эффекты регенерируют обратно к минимально функциональному состоянию (поднимая его Раны до –7, если они были ниже) в течении 7 ч. после ранения. Этот дар не действует против Выжигания Души и подобных атак, что уничтожают саму душу.

37..40 | Касание Энтропии

Касание чемпиона разрушает творение чужих рук, ускоряя естественную коррозию тысячекратно. Его безоружные атаки и атаки естественным оружием уменьшают AP участка брони, по которой они попадают на ½ Cor.b (окр.▲) до нанесения урона или уменьшают Качество любого оружия, которым его успешно парировали на 1, ломая броню, если ее AP опустилось до 0 или оружие, если его Качество опустилось ниже Poor.Q. Эти повреждения исправляются только полноценным ремонтом.

41..43 | Опарыш-Паразит

Сознание и душа персонажа заключаются в паразитическом опарыше, что возникает у него в животе, замещая кишки. Паразит сохраняет все его Характеристики, кроме S, T и A, которые опускаются до 10 и Раны, которые опускаются до 5, а также получает Трейты Deadly Natural Weapons (Cor.b), Parasite и Size (–2). Он автоматически контролирует свое бывшее тело. Если его тело умирает, он может за свободное действие выскочить из него, прорываясь сквозь свою броню, и провести атаку Паразитом против персонажа в пределах 3м. Успешно захватив новое тело с помощью Трейта Parasite, он зарывается вглубь, замещая кишки нового хоста, и более не может быть выцелен прицельной атакой. Если он покидает еще живой хост, тот умирает через 7 ч.

44..47 | Щит Праздности

Владыка неизменности награждает неспешность своего чемпиона. Если персонаж заканчивает свой Ход с хотя бы одним не потраченным полудействием, он получает не перегружающийся щит-дефлектор 1-77 до начала своего следующего Хода. Если он заканчивает свой Ход, не потратив своих действий вовсе, рейтинг щита увеличивается до 1-99.

48..51 | Разрушительный Рой

Рой демонических мух поселяется в плоти чемпиона, повинуясь его воле. Один раз за бой он может за свободное действие совершить рукопашную атаку или стрелковую атаку с дальностью 30м, наносящую 1d10 E Dmg со свойством Toxic(½Cor.b), игнорирующую не-герметичную броню. Он может использовать ее, даже если он уже совершал атаку в этот Ход Вместо атаки он может заставить рой кружиться вокруг себя, размывая свой силуэт, что дает всем атакам против него штраф –30. Он может использовать рой в последующие Ходы, но каждое последующее использование наносит ему 1 непоглощаемого R урона, растущего на 1 за каждое последующее использование.

52..54 | Поглотитель Страданий

Как апостол владыки разложения, чемпион способен на время даровать другим освобождение от боли, поглощая их страдания и черпая из них силу. Он может за полудействие коснуться персонажа, страдающего от критического эффекта, и подавить этот эффект до конца боя или сцены, восстановив одно ранее потраченное Очко Бесчестия.

55..58 | Идеальный Хозяин

Бог хворей обращает тело его верного слуги в обитель его излюбленных болезней. Персонаж не страдает от симптомов болезней, которыми он заражен, и не может быть вылечен от болезней. Он может заражаться даже болезнями и паразитами, которые не действуют на его вид. Все болезни, которыми он заражен, имеют общие векторы распространения, т.е. если он заражен простудой и болеет раком, люди заразившиеся, вдохнув его кашель, будут страдать как от простуды, так и от рака. Это распространяется даже на отравления и лучевую болезнь и на экзотические противоестественные болезни, вроде обычно мало заразного вируса Облитератора или Стеклянной Чумы Темных Эльдар.

59..62 | Облученный

Болезненное сияние ионизирующего излучение благословляет плоть чемпиона. Его плоть слабо святится желто-зеленым. Все существа в радиусе 3 м от него в начале своего Хода получают попадание со свойством Rad (1d10), считающееся наносящим Cor.b Dmg в расчете пробития брони. Он сам становится неуязвимым к радиации. Другой персонаж, вкусивший плоти или крови чемпиона, также получает неуязвимость к радиации на 7 дней, но если он не имеет покровительства Нургла, он должен при этом пройти тест на T+0 или получить 1d5 Порчи (от провала).

63..66 | Черный Врач

Печально известный вирус Черных Врачей струится в крови чемпиона. За полное действие он может нанести себе 1 непоглощаемого R Dmg в руку, чтобы пустить себе кровь и заразить ее брызгами до 3-х трупов не далее 2 м от себя. В начале его следующего Хода трупы встают как зомби, сохраняя все свои Характеристики, кроме A и I, которые опускаются до 10. Запас Ран Зомби вдвое выше, чем был при жизни. Зомби теряет все свои Навыки и Таланты, кроме талантов владения оружием. Зомби слушаются приказов своего создателя и выполняют их буквально. Персонаж может контролировать до Cor.b зомби: если он создаст больше, неконтролируемые зомби будут враждебны всему, кроме других зомби.

67..69 | Чумной Пастырь

Слова чемпиона излучают живительную силу Садов Нургла, укрепляющую его последователей. Когда он использует Команду или Брифинг, в дополнение к обычным эффектам все персонажи с покровительством Нургла, получающие эффект, также получают Успехи аблативных Ран (не складываются с Ранами от его предыдущих команд). Если как сам чемпион, так и все подчиненные, которыми он командует, заражены хотя бы одной болезнью, он может совершать Короткую Команду свободным действием и Детальную Команду полудействием.

70..73 | Фатализм

Бог Неизменности ограждает судьбу своего чемпиона от чужого вмешательства. Все персонажи в радиусе Cor.b м от персонажа, кроме тех, кого он сознательно исключил из ауры, игнорируют эффекты психосил Прорицания и прочих сил, что манипулируют судьбой и вероятностью.

74..77 | Заражение Нурглингами

Раны персонажа открывают крохотные порталы в царство Нургла, сквозь которые пробираются в реальность его слуги. Когда персонаж получает непоглощенный урон, рядом с ним манифестируется Нурглинг в Истиной Форме, дружественный ему, и считающий его своим командиром. Если непоглощенный урон был 3 или выше, количество Нурглингов увеличивается до 1d5, а если он был 7 или выше – до 1d10.

78..80 | Дыхание Жизни

Нургл дарует своему чемпиону силу, способную бросать вызов смерти. Он может вдохнуть свое дыхание в рот трупу, умершему не более 3 дней назад. Его собственные Раны при этом опускаются до 0 (если они не были ниже), а труп возвращается к жизни с 0 Ран. Персонаж не может использовать эту способность повторно, пока полностью не вылечит свои Раны. Персонажи с покровительством Тзинча или Слаанеш при воскрешении должны выбрать либо проигнорировать эффект и остаться мертвыми, либо потерять покровительство своего Бога.

81..84 | Незримый Нищий

Повелитель Разложения скрывает своего чемпиона от чужого взора, проецируя на него ауру безразличия и презрения, которыми укутаны нищие и попрошайки. Если персонаж носит только снаряжение качеством Poor.Q, он может за полудействие наложить на себя чары этого дара, выглядя в глазах всех наблюдателей, обладающих душами, как еще один нищий, не стоящий их внимания. Он может так же за полудействие развеять эти чары и вернуть себе свой истинный облик.

85..87 | Рыцарь Нургла

Нургл одаривает своего чемпиона демоническим скакуном. Персонаж получает в услужение Паланкин Нургла. Персонаж получает возможность призывать в реальность Паланкин Нургла в Истинной Форме или Вселении простым 5-минутным ритуалом, не требующим теста. Паланкин может телепатически общаться с Хозяином и выполняет его команды, считаясь покоренным Демоническим Владычеством. Пока персонаж ездит верхом на Паланкине, тот стабилизируется в реальности и временно прекращает отсчет дестабилизации. Он также может тем же ритуалом вселить Паланкин в ездовое животное или персональный транспорт (любую машину, которую он пилотирует единолично, вплоть до Рыцаря), что дает ему +7 Ран или Структуры и позволяет автоматически проходить тесты на Трудный Ландшафт.

88..91 | Стервятник

Агония и отчаяние умирающих питают чемпиона силой. Когда в пределах 7м от него находится хотя бы три персонажа с –5 Ран или меньше или свежих трупа, умерших в течении того же боя или сцены, но не от эффектов, что уничтожают их тела или головы, персонаж в начале своего Хода получает одно Очко Бесчестия, которое пропадет в начале его следующего Хода, если он его не потратит.

92..94 | Пророк Гэллерпокса

Касание чемпиона наполняет дарующие жизнь машины благословением Владыки Чумы. За полное действие он может коснуться большой машины, чьи функции обеспечивают других жизнью или безопасностью, вроде системы жизнеобеспечения, воздушного репроцессора, генератора пустотного щита или поля Гэллера, и заразить эту машину технovирусом Гэллерпокса. Эта машина считается одержимой Чумоносом, пока тот не будет из нее изгнан, и все персонажи, не имеющие покровительства Нургла, в радиусе ее действия получают штраф –30 на все тесты против ядов и болезней (не складывается от множественных зараженных машин). Если персонаж находится не более чем в 7 км. от зараженной им машины, он может за полное действие усилием воли приказать ей отключиться или включиться.

95..100 | Инфернальный Оруженосец

Патрон чемпиона дает ему в услужение одного из своих низших демонов. Персонаж имеет в услужении Чумоноса. Он автоматически побеждает во всех тестах Владычества против него. Он может призвать его в Истинной Форме простым 10-минутным ритуалом, не требующим тестов, и контролировать его как Миньона без траты слотов Миньонов, при этом Чумонос считает Завесу на Cor.b персонажа тоньше, чем на самом деле, если не отходит от него дальше чем на Cor м. Он также может тем же ритуалом призвать его в свое оружие, превратив его в Демоничекое Оружие. Если он изгоняет демона-оруженосца из своего оружия, оружие всегда уничтожается, без шанса стать Руническим.

ДАРЫ КХОРНА

d100:	Дар	d100:	Дар	d100:	Дар
1..5	Лик Кхорна	34..36	Оракул Стали	67..69	Шаг Мстителя
6..8	Отец Битвы	37..40	Правдовидец	70..73	Красное Солнце
9..12	Вечный Воин	41..43	Живое Оружие	74..77	Кровавая Купель
13..15	Вызов Чести	44..47	Ведьмоискатель	78..80	Кузнец Смерти
16..18	Кровопомазаник	48..51	Багровый Ангел	81..84	Загонщик
19..21	Чистота Гнева	52..54	Бронзовый Мирмидон	85..87	Рыцарь Кхорна
22..25	Ошейник Кхорна	55..58	Жрец Кровопролития	88..91	Кровавое Пламя
26..29	Длань Кхорна	59..62	Неутомимый Воин	92..94	Око Вызова
30..33	Чистота Битвы	63..66	Колесничий	95..100	Инфернальный Оруженосец

1..5 | Лик Кхорна

Образ Владыки Черепов, полный гнева и кровожадности, накладывается на внешность персонажа, придавая ему частичное сходство с его Богом. Он получает бонус +20 на все тесты социальных взаимодействий с солдатами и воинами, поднимающийся до +30 со смертными последователями Кхорна, а также бонус +10 на тесты запугивания против всех остальных. Демоны Кхорна рангом ниже Герольда автоматически считают его одним из их рода и признают его авторитет в Командовании, если его Inf 30+ и ими не командует кто-то более могущественный.

За свободное действие персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы усилить сходство лика с оригиналом до предела, получив рейтинг Страха 3 до начала своего следующего Хода. Этот Страх не работает на других Кхорнитов, а Слаанешиты, провалившие тест на Страх от него, вместо бросков на Шок в течении 1 Раунда должны перебрасывать Успехи на любые тесты, кроме атак по персонажу или тестов на то, чтобы убраться от него как можно дальше.

6..8 | Отец Битвы

Бог Крови дарует своему чемпиону видения, ведущие его к славным битвам. За полудействие персонаж может закрыть глаза и произнести молитву своему Богу, запросив наставления в достижении своей цели. Взамен он получает видение, указывающее ему следующее действие, которое он должен провести, чтобы исполнить задуманное. Путь, начертанный божественными видениями, не самый короткий или легкий и зачастую втягивает персонажа в дополнительные битвы, но никогда не в битвы, которые он не мог бы выиграть, выложившись на полную. Если персонаж выполняет миссию, полностью следуя пути видений, он получает дополнительно 1 Бесчестия, если эта миссия давала ему Бесчестие.

9..12 | Вечный Воин

Проливая кровь в гневе, чемпион заполучает частичку внимания Кхорна и божественная воля не дает воину умереть и прекратить кровопролитие. Если персонаж умирает, находясь в Ярости, он может один раз за сессию провести Чудесное Спасение или Божественную Защиту без траты Бесчестия и получения Порчи. Если он умирает от дистанционной атаки с расстояния больше его дистанции Натиска, он может вместо траты этого одного заряда на сессию потратить Очко Бесчестия.

13..15 | Вызов Чести

Когда чемпион вызывает врага на дуэль, воля его Бога обеспечивает невмешательство в нее других. За свободное действие чемпион может потратить Очко Бесчестия и громко вслух объявить вызов на дуэль другому персонажу в его поле зрения. Цель слышит вызов даже сквозь рев артиллеристской атаки и понимает его, даже если не знает языка, на котором говорил чемпион. Пока чемпион или его цель не победят в дуэли, любой другой персонаж, решивший атаковать их или накладывать на них психосилы или техночудеса, должен проходить тест на W–30, или отменять атаку, теряя потраченные на нее действия, и оба персонажа в дуэли получают не перегружающийся чародейский щит-дефлектор 1-88 от всех атак, кроме как друг от друга. Оба участника дуэли должны проходить тесты на W–30 при попытке сделать любые действия, не направленные на сражение друг с другом, теряя потраченные на них действия. Вызов Чести считается поддерживаемой психосилой, засекается псичутьем и может быть развеян теми же путями, что и психосила.

16..18 | Кровопомазаник

Воля Кхорна защищает его чемпиона от смерти на пути к славной битве. Если персонаж в свой предыдущий Ход не совершал стрелковых атак и либо был связан в рукопашной, либо двигался в направлении к противнику, он получает не перегружающийся щит-дефлектор 1-44 от всех стрелковых атак и взрывов (в т. ч. от мин), поднимающийся до 1-88, если он хотя бы частично измазан или забрызган кровью.

19..21 | Чистота Гнева

Гнев, бурлящий в душе чемпиона, защищает его от бесчестных атак, изгоняя яды и осколки, развеивая ЭМИ поля и сжигая стрелы и сети в темном пламени гнева Кхорна. Находясь в Ярости, персонаж получает иммунитет к ядам, радиации, болезням и эффектам Crippling, Piercing, Haywire, Shocking и Snare.

22..25 | Ошейник Кхорна

Кхорн награждает своего верного чемпиона бронзовым ошейником, ограждающим его от колдовства. Персонаж получает Ошейник Кхорна и талант Щит Отвращения. Если он являлся псайкером, ошейник лишает его Трейта Psyker вместо обычного эффекта на псайкерах. Использование Щита Отвращения не тратит Очков Бесчестия и персонаж автоматически проходит тесты W для этого таланта, пока он носит ошейник.

26..29 | Длань Кхорна

Основная рука персонажа вздувается бугрящимися мышцами, что крепче стали, и ее кожа обращается в кровавую бронзу. Он получает +8 AP в этой руке и удваивает S.b в расчете всех атак ею, считаясь на 2 Размера больше в расчете парирования атак с этой руки. Любые стрелковые атаки с использованием этой руки автоматически проваливаются.

30..33 | Чистота Битвы

Воля Владыки Черепов расходится от его чемпиона волной кровавых брызг, вымывая из всех вокруг любые искусственные преимущества, оставляя лишь честную битву лицом к лицу. За полное действие (даже находясь в Ярости) персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы выпустить из себя сферическую волну радиусом Cor.b м. Со всех персонажей в этом радиусе немедленно снимаются эффекты боевых наркотиков, психосил и техночудес и они не могут подвергаться снятым с них эффектам до конца боя или сцены.

34..36 | Оракул Стали

Все инструменты смерти ведомы Повелителю Битв и его верный чемпион разделяет это знание. С первого взгляда на любое оружие или боевую технику персонаж автоматически знает его предназначение и принципы работы, как если бы он критически преуспел в тесте Знания на его опознание. Он также получает владение всеми видами оружия, включая экзотические.

37..40 | Правдовидец

Кхорн ограждает своего чемпиона от лжи и обмана. Персонаж автоматически преуспевает во всех тестах против обмана с Cor.b Успехов. Он иммунен к любым эффектам, что изменяют его чувства, вроде галлюциногенов или психосил Иллюзионизма, способен видеть сквозь иллюзии и голограммы и видеть истинные формы существ, что изменили свою внешность, будь это психосилами, ритуалами или хирургически. Он также бросает встречные тесты против Финта два раза, выбирая лучший.

41..43 | Живое Оружие

Все, что попадает в руки чемпиону Кхорна, становится оружием, продолжающим его волю. Персонаж может за полудействие потратить Очко Бесчестия, чтобы до конца боя или сцены влить частицу своей души в оружие или предмет, который он использует как импровизированное оружие. Пока он добровольно не выпустит его из рук, это оружие нельзя у него вырвать или выбить, оно получает +10 на все тесты WS с ним, его Баланс увеличивается до 0 (если он не был выше) а Pen до Cor.b персонажа, если он не был выше у оружия. Это оружие теряет свойство Primitive и получает свойство Reinforced. Если таким образом усилено импровизированное оружие, оно также не получает обычный штраф –20, получает +1 кубик урона и удваивает S.b в расчете урона. Оружие при этом видимо трансформируется уникальным для каждого чемпиона образом.

44..47 | Ведьмоискатель

Кхорн награждает своего чемпиона чутьем на колдунов и ведьм и знанием их бесчестных трусливых путей. Чемпион может определять псайкеров на нюх, ощущая их по неприятному запаху тестом Awareness+0, поднимающемся до Awareness+30, если псайкер поддерживает психосилу или манифестировал силы в течении этой сцены или боя. Он также получает бонус +30 на тесты Survival для выслеживания псайкеров, если он способен чуять их запах. На 3+ Успехах на определение псайкера персонаж также определяет психосилы, которые псайкер использовал, как если бы он критически преуспел в тесте Пси-чутья.

48..51 | Багровый Ангел

Гнев в душе чемпиона вырывается наружу в виде призрачных крыльев, сотканных из крови и темного пламени. Когда в пределах видимости персонажа есть цель, к которой он имеет талант Hatred, он может получить Трейт Flyer (A.b×2). Персонаж теряет этот Трейт, если в свой Ход он не двигался к ненавистному врагу и не совершал по нему рукопашные атаки.

52..54 | Бронзовый Мирмидон

Когда ярость застилает взор чемпиона, Кузницы Кхорна прорываются в реальность сквозь него. Когда персонаж находится в Ярости, он получает Трейт Machine (+½Cor.b(окр.▲)) и попадания по его сочленениям и визорам считаются попаданиями в конечности и голову соотвественно. Если персонаж при этом находится верхом на скакуне или байке, или пилотирует машину, они получают то же преимущество.

55..58 | Жрец Кровопролития

Кровопролитие поля боя и крики умирающих служат молитвой чемпиону. Раз за Раунд, когда в пределах 8м от чемпиона другой персонаж получает Кровотечение или умирает, убитый в бою, чемпион получает одно Очко Бесчестия, которое пропадет в конце его следующего Хода, если он его не потратит.

59..62 | Неутомимый Воин

Пока кровь льется, Владыка Черепов наполняет своего чемпиона энергией и жизнью, позволяя ему сражаться дни напролет без отдыха и сна. Когда чемпион убивает другого персонажа рукопашной атакой в бою, он снимает 1 Усталости, восстанавливает 1d5–1 Ран или урона в Характеристику (по своему выбору) и считается получившим 1 час здорового сна.

63..66 | Колесничий

Каждая машина смерти резонирует с кузницей Кровавого Бога и его чемпион может покорить ее дух, направив ее в служении истинному владыке битвы. За полное действие персонаж может потратить Очко Бесчестия, коснуться боевой техники, в которой или на которой он находится, и пройти встречный тест на Cor+20 против либо I+0 техножреца, что настраивал технику, или демона в технике, если она одержимая. Если персонаж побеждает в этом тесте, волна Порчи выходит из его души, видимо преображая машину и самого персонажа – чемпион становится частью машины и попадания по нему считаются попаданиями в нее, а машина приобретает эстетику Кхорна и перестает слушаться команд ее пилотов или операторов. Чемпион контролирует технику, с которой он слился используя свои WS, BS, A, I, P, W, считаясь владеющим всеми нужными Навыками для ее пилотирования с +30. Эффект длится до конца сцены или пока персонаж не решит прекратить его полудействием, после чего машина возвращается к своему исходному виду.

67..69 | Шаг Мстителя

Время и пространство изгибаются под мощью ненависти и гнева чемпиона, напитанные его болью. Раз в Раунд, когда чемпион получает неполощенный урон от Ненавистного врага с расстояния до дистанции полудвижения, он может подвигаться к нему на до расстояние полудвижения и совершить по нему стандартную рукопашную атаку. Это движение не вызывает свободные атаки. Движение происходит в искусственном времени и для наблюдателей выглядит как телепортация.

70..73 | Красное Солнце

Сияние гнева чемпиона вырывается из его души и его свет заражает других вокруг. Находясь в Ярости, он может потратить Очко Бесчестия, чтобы над его головой загорелся ослепительный красный нимб до окончания его Ярости Любой персонаж в пределах 16 м, видящий этот нимб, должен пройти тест на W+0, или впасть в Ярость, из которой он не может пытаться выйти, пока не покинет видимость нимба. Нимб создает реальный яркий свет как у светосферы.

74..77 | Кровавая Купель

Кровь, пролитая в гневе, служит дверью в царство Кхорна и его чемпион одарен ключами к ней. Находясь в луже или пятне крови, достаточно большом, чтобы уместиться в нем, чемпион может за полное действие потратить Очко Бесчестия и нырнуть в нее, вынырнув из любой другой лужи крови в пределах его видимости. Если он выныривает в контакте с противником, это считается как Натиск. Только кровь, пролитая в бою, пригодна для этого дара.

78..80 | Кузнец Смерти

Владыка Черепов наполняет своего чемпиона знаниями и навыками для создания орудий смерти. Персонаж получает Навык Trade (Weaponsmith) или +10 к нему, если уже владел этим Навыком. Он получает +30 на тесты крафта, модификации и ремонта рукопашного оружия и может совершать их вдвое быстрее обычного.

81..84 | Загонщик

Псарни Кровавого Бога связаны с душой его чемпиона, ожидая его приказа, чтобы наброситься на свою излюбленную дичь. Если в пределах видимости чемпиона есть псайкер, он может за полное действие потратить Очко Бесчестия и призвать Гончую Плоти в Истинной Форме. Гончая действует в его инициативу и нападает на ближайшего псайкера. Убив свою добычу, гончая возвращается в Варп.

85..87 | Рыцарь Кхорна

Кхорн одаривает своего чемпиона демоническим скакуном. Персонаж получает в услужение Джаггернаута Кхорна. Персонаж получает возможность призывать в реальность Джаггернаута Кхорна в Истинной Форме или Вселении простым 5-минутным ритуалом, не требующим теста. Джаггернаут может телепатически общаться с Хозяином и выполняет его команды, считаясь покоренным Демоническим Владычеством. Пока персонаж ездит верхом на Джаггернауте, тот стабилизируется в реальности и временно прекращает отсчет дестабилизации. Он также может тем же ритуалом вселить Джаггернаут в ездовое животное или персональный транспорт (любую машину, которую он пилотирует единолично, вплоть до Рыцаря), что дает ему +8 AP от стрелковых атак и дополнительный кубик урона на рукопашные атаки и урон от Тарана.

88..91 | Кровавое Пламя

Кровь чемпиона и его врагов усиливает его оружие мощью Кровавого Бога, медленно сгорая в пламени его гнева. Если персонаж вооружен рукопашным оружием, наносящим R Dmg, за полудействие он может нанести себе 1 непоглощаемого R Dmg в руку и дать этому оружию свойства Power Field и Flame. Оружие получает +2 Dmg за каждого убитого им с начала этого усиления персонажа до максимума в +16. По окончании боя или сцены оружие ломается и бесполезно, пока не будет починено.

92..94 | Око Вызова

Владыка Битв награждает своего чемпиона взором, открывающим ему достойных противников. Чемпион может потратить Очко Бесчестия, чтобы выделить из всех персонажей, которых он видит, 4 наиболее умелых воинов (по выбору ГМа). Он может сконцентрироваться на одном из них, чтобы узнать его WS, S, уровень изучения Навыка Parry, а также владение Талантами группы «Берсерк», но если в течении минуты он не бросит вызов этому персонажу, чемпион получит 2d10+8 урона в W.

95..100 | Инфернальный Оруженосец

Патрон чемпиона дает ему в услужение одного из своих низших демонов. Персонаж имеет в услужении Кровопускателя. Он автоматически побеждает во всех тестах Владычества против него. Он может призвать его в Истинной Форме простым 10-минутным ритуалом, не требующим тестов, и контролировать его как Миньона без траты слотов Миньонов, при этом Кровопускатель считает Завесу на Cor.b персонажа тоньше, чем на самом деле, если не отходит от него дальше чем на Cor м. Он также может тем же ритуалом призвать его в свое оружие, превратив его в Демоничекое Оружие. Если он изгоняет демона-оруженосца из своего оружия, оружие всегда уничтожается, без шанса стать Руническим.

ДАРЫ ТЗИНЧА

d100:	Дар	d100:	Дар	d100:	Дар
1..5	Лик Тзинча	34..36	Вор Судьбы	67..69	Девять Тысяч Лиц
6..8	Пожиратель Времени	37..40	Пожиратель Знаний	70..73	Совершенный Чародей
9..12	Гиперанализ	41..43	Варпоплет	74..77	Переменчивая Душа
13..15	Разделение	44..47	Колдознавец	78..80	Персональная Адаптация
16..18	Исполнитель Желаний	48..51	Изменяющий Пути	81..84	Сокрытая Угроза
19..21	Омниглот	52..54	Библиотека Акаши	85..87	Рыцарь Тзинча
22..25	Лжесвидетель	55..58	Эфирная Стая	88..91	Котел Плоти
26..29	Массивный Интеллект	59..62	Гений Локи	92..94	Неназываемый
30..33	Пламя Душ	63..66	Привратник	95..100	Инфернальный Оруженосец

1..5 | Лик Тзинча

Образ Архитектора Судеб, переменчивый и обманчивый, накладывается на внешность персонажа, придавая ему частичное сходство с его Богом. Он получает бонус +10 на все тесты Deceive и Scrutiny, поднимающийся до +30 против его союзиков. Демоны Тзинча рангом ниже Герольда автоматически считают его одним из их рода и признают его авторитет в Командовании, если его Inf 30+ и ими не командует кто-то более могущественный.

За свободное действие персонаж может потратить Очко Бесчестия, чтобы усилить сходство лика с оригиналом до предела, получив рейтинг Страха 3 до начала своего следующего Хода. Этот Страх не работает на других Тзинчитов, а Нурглиты, провалившие тест на Страх от него, вместо бросков на Шок в течении 1 Раунда должны перебрасывать Успехи на любые тесты, кроме атак по персонажу или тестов на то, чтобы убраться от него как можно дальше.

6..8 | Пожиратель Времени

Повелитель Обмана позволяет своему чемпиону поглощать время тех, кого он успешно застал врасплох. Когда чемпион застает хотя бы одного другого персонажа Врасплох, он совершает свой первый Ход в бою два раза за Раунд: один в свою инициативу и второй в конце инициативы. Все захваченные им Врасплох персонажи теряют одно полудействие в свой второй Ход.

9..12 | Гиперанализ

Архитектор Судеб дает своему чемпиону способность распознавать слабости в техниках и движениях его врагов. Раз в Ход чемпион может за свободное действие пройти тест на Logic+0 vs Deceive+0, чтобы до конца боя игнорировать Укрытия цели, проводить Финт против нее как свободное действие и заставлять цель перебрасывать все Избегания и встречные тесты против него. Чемпион теряет эти преимущества, если пытается использовать этот дар на другой цели (успешно или нет).

13..15 | Разделение

Когда чемпион умирает, он может потратить Очко Бесчестия, чтобы его тело исчезло и на его месте появилось две его копии на 1 Размер меньше. Копии имеют 9 Ран, –20 к S и T, Трейты Stuff of Nightmares, Daemonic (+1) и Warp Instability и находятся под контролем чемпиона, действуя в его Инициативу. Их снаряжение такое же, как у самого чемпиона, но сотканно из Варпа. Если чемпион поддерживал психосилы или техночудеса, обе его копии поддерживают те же. Урон всех атак копий уменьшает кубики с 1d10 до 1d5 и заменяет 1d5 на 1. В конце сцены обе копии исчезают и на месте одной из них (по выбору персонажа) возникает он сам с 0 Ран. Если обе копии убиты или изгнаны, это считается как смерть персонажа как обычно и ее можно избегать обычными способами.

16..18 | Исполнитель Желаний

Архитектор Судеб дарует своему чемпиону способность ковать энергии Варпа, чтобы исполнять чужие желания, искривляя их в свою пользу. Потратив Очко Бесчестия, чемпион может автоматически манифестировать одну любую психосилу (даже если он ее не знает) с эPR 9 и 9 Успехами. Манифестация этой психосилы должна исполнять высказанное вслух в течении той же сцены желание другого персонажа, не являющегося подчиненным чемпиона, следуя букве но не обязательно духу желания. Если манифестация помогает загадавшему желание больше, чем самому чемпиону (по усмотрению ГМа), чемпион получает 2d10+9 урона в W.

19..21 | Омниглот

Владыка Перемен раскрывает своему чемпиону тайны любой речи. Чемпион способен понимать все языки, как устные так и написанные, а также способен автоматически понимать любые шифры и коды. Это не дает ему способности говорить и писать на этих языках.

22..25 | Лжесвидетель

Владыка Обмана раскрывает своему чемпиону всю ложь мира. Персонаж слышит каждую ложь, сознательную или подсознательную (но не честное заблуждение), сказанную вслух, ноосферно или телепатически в радиусе Cor м и автоматически распознает ложь в любой речи в этом радиусе. Потратив Очко Бесчестия, чемпион может увеличить радиус до Cor км до конца сцены.

26..29 | Массивный Интеллект

Влияние Великого Заговорщика расширяет способности разума чемпиона. Он получает Трейт Unnatural I (+Cor.b) и удваивает все Успехи на тестах Logic и Навыков группы Lore. Персонаж может использовать одновременно Усиление и Переброс для тестов Logic и Навыков группы Lore, тратя только одно Очко Бесчестия.

30..33 | Пламя Душ

Архитектор Судеб позволяет своему чемпиону поглощать частицы душ своих жертв, используя их как источник силы. Раз в Раунд, когда чемпион или его Миньон или подчиненный убивают другого персонажа, чемпион получает одно Очко Бесчестия, которое пропадет в конце его следующего Хода, если он его не потратит. Цель, убитая атакой персонажа, которого она не видела, дает 3 Очка Бесчестия вместо 1. Чемпион может тратить эти дополнительные Очки Бесчестия, чтобы увеличить урон одного своего попадания (после Избегания, но до Щитов) на 1d10.

34..36 | Вор Судьбы

Изменитель Путей дает своему чемпиону чутье вмешательства в судьбу и силу противостоять ему. Чемпион чувствует использование Очков Бесчестия и Очков Судьбы в радиусе Cor м. Он может за Реакцию пройти тест на Inf+0, чтобы при Успехе отменить эффект, вызванный засеченной им тратой Очков и восстановить одно ранее потраченное им самим Очко Бесчестия. Если он проваливает этот тест, чемпион должен пройти тест на W+0, или потерять одно Очко Бесчестия.

37..40 | Пожиратель Знаний

Заполучив в свои руки беспомощную жертву, чемпион способен вытягивать из ее разума знания и навыки, используя силу своего Бога. Проведя 9 минут, касаясь другого персонажа, чемпион может узнать одно из его воспоминаний или получить один из Навыков жертвы на том же уровне изучения на 1 день. Жертва теряет поглощенные знания и Навыки на период, пока чемпион ими пользуется. Если чемпион пожирает те же знания и Навыки жертвы в течении 9 дней подряд, жертва перманентно теряет их, а чемпион может прокачивать эти Навыки до уровня жертвы, как если бы они были союзными.

41..43 | Варпоплет

Душа чемпиона искажена касанием его Бога, что дает ему власть над потоками Варпа. Он получает Трейты Daemonic (+2) и Warp Gifted (Cor.b), но может выбирать только психосилу Колдовства, Фундаментальных дисциплин и Тзинча. Он использует Forbidden Lore (Warp) (Cor)+0 для тестов манифестации психосилы от Трейта Warp Gifted. Потратив 9 часов на медитацию, он может сменить психосилу для Трейта иWarp Gifted.

44..47 | Колдознавец

Владыка Колдовства дарует своему последователю несравнимое знание тайных искусств. Персонаж автоматически преуспевает в тестах на распознание психосил и ритуалов, которые он наблюдает. Он может перебрасывать неудачные тесты на пси-чутье и может изучать Psyniscience, даже если не является псайкером. Если его уровень изучения Навыка Forbidden Lore (Psykers) выше, чем у атакующего его псайкера, чемпион может перебрасывать тесты Избеганий и встречные тесты против его психосил.

48..51 | Изменяющий Пути

Тзинч разделяет со своим чемпионом часть своей власти над переменами смертной плоти. За полное действие чемпион может коснуться другого персонажа или себя (это может потребовать рукопашной атаки, если цель не согласна) и потратить Очко Бесчестия, выбрав одну известную ему мутацию (но не дар) цели. Цель должна немедленно перебросить эту мутацию без возможности заменять ее даром и Оглушается на 1 Раунд из-за стремительной трансформации своего тела или духа. Чемпион может потратить 3 Очка Бесчестия вместо 1, чтобы сделать бросок на мутацию как от провала. Цель не может подвергаться действию этого дара повторно, пока не пройдет 9 лет и 9 дней, или пока она не получит новую мутацию или каким-то другим способом сменит существующую.

52..54 | Библиотека Акаши

Архитектору Судеб ведомо все, что когда-либо было узнано смертным разумом, и его чемпион может получить частицы этой мудрости. Чемпион может выбрать критически преуспеть в любом тесте Знания (как до, так и после броска), даже если он не владеет им, потратив Очко Бесчестия. Сразу после этого он должен пройти тест на Cor+10, или получить 1 Порчи и 1d5 непоглощаемого E Dmg в голову, случайно подсмотрев отблески безумного сознания своего Бога в его истинном величии.

55..58 | Эфирная Стая

Душа каждого чемпиона привлекает стаи хищников Варпа, но чемпион Тзинча способен использовать их в свою пользу. За полное действие он может ослабить Завесу и проявить вокруг себя Inf.b нематериальных призрачных Крикунов, что кружатся вокруг него в течении Cor.b минут. Когда он получает попадание, после Избеганий, но до бросков на урон и щиты, он может пройти тест на Cor+0, чтобы влить частицу своей Порчи в одного из крикунов, придав ему реальность. В случае Успеха, Крикун получает попадание вместо чемпиона и изгоняется в Варп. Это действие считается как реакция, но не тратит Реакций персонажа.

59..62 | Гений Локи

Истинно благословенные Владыкой Изменения способны вливать его слуг в саму местность, обращая землю и стены против своих врагов. Помедитировав на одном месте 9 минут, чемпион может вселить демона Тзинча в невоодушевленную местность в радиусе Cor×5м. Демон дружествен чемпиону и выполняет его команды, способен телепатически общаться с ним на любом расстоянии. Раз в Ход в Инициативу 0 демон может сделать участок одержимой территории радиусом не более 9м либо Трудным Ландшафтом, либо вызывающим Страх 3, видимо искажая его противоестественным образом. Если он это делает, предыдущее изменение местности исчезает. Если чемпион вселяет демона в новую местность, он изгоняется из предыдущей.

63..66 | Привратник

Бог Колдовства дарует своему слуге ключи от врат границы между реальностью и Варпом. Когда в радиусе Cor м от него происходит Феномен, Прорыв или Отвращение Варпа, чемпион автоматически знает его результат и может потратить Реакцию и бросить 1d100, чтобы заменить начальный бросок на свой. Он может тратить Очки Бесчестия и бросать дополнительно 1d100 за каждое, выбирая любой из результатов.

67..69 | Девять Тысяч Лиц

Владыка Обмана делает плоть своего слуги текучей и податливой, имитируя облики других. За полное действие он может перестроить свое тело, чтобы обрести внешность и голос другого известного ему персонажа той же расы. Потратив Очко Бесчестия, он может исказить свою внешность, приняв облик существа другой расы, раздувая или сжимая свою плоть, если это меняет его Размер. Его снаряжение не меняется.

70..73 | Совершенный Чародей

Глубины тайн магии – раскрытая книга для слуги Архитектора Судеб. Чемпион получает фокус дисциплин Колдовства, Пагубной Демонологии, Высшего Колдовства и всех Фундаментальных Дисциплин. Он может обучать других любой психосиле этих дисциплин, независимо от своего PR, даже если сам не является псайкером, и может изучать психосилы Высшего Колдовство, невзирая на свое Покровительство.

74..77 | Переменчивая Душа

Связь чемпиона с силами Варпа податлива и может быть легко перекована. Потратив 9 минут на медитацию, он может сменить свою Природу Дара как псайкер на любую другую. Если он еще не был псайкером, чемпион получает Трейт Psyker (PR0).

78..80 | Персональная Адаптация

Измененный разум чемпиона способен улавливать мельчайшие детали своих побед и ошибок и учиться на них. После каждого встречного теста он получает бонус +5 на все остальные встречные тесты против того же персонажа до максимума в +(½Cor.b(окр.▲))×5. Этот бонус сохраняется на до 9 лет на каждого персонажа.

81..84 | Сокрытая Угроза

Вуаль обмана скрывает внезапную атаку чемпиона Тзинча от его цели. Он может потратить Очко Бесчестия, чтобы дать своей следующей атаке тип Незримое, скрывая свои движения, звуки и визуальные следы атаки за божественной иллюзией. Тесты пси-чутья или ноосферного сканирования на засекание такой атаки получают штраф в –50. Сокрытие работает как морок на разум наблюдателей и не действует на машины и существ, иммунных к телепатии.

85..87 | Рыцарь Тзинча

Тзинч одаривает своего чемпиона демоническим скакуном. Персонаж получает в услужение Диск Тзинча. Персонаж получает возможность призывать в реальность Диск Тзинча в Истинной Форме или Вселении простым 5-минутным ритуалом, не требующим теста. Диск может телепатически общаться с Хозяином и выполняет его команды, считаясь покоренным Демоническим Владычеством. Пока персонаж ездит верхом на Диске, тот стабилизируется в реальности и временно прекращает отсчет дестабилизации. Персонаж также может тем же ритуалом вселить Диск в ездовое животное или персональный транспорт (любую машину, которую он пилотирует единолично, вплоть до Рыцаря), что дает ему и всаднику не перегружающийся чародейский щит-купол 1-50.

88..91 | Котел Плоти

Ведьмовской дар чемпиона позволяет ему размягчать плоть своих жертв и использовать ее для залечивания Ран своих последователей отравляя их души и делая их своими рабами. Коснувшись тела разумного персонажа, умершего не более часа назад, чемпион может за полное действие потратить Очко Бесчестия, чтобы обратить его плоть в бесформенную текучую массу, имеющую запас Ран, равный половине максимума Ран умершего. Он может затягивать в эту массу дополнительные трупы, поглощая их и добавляя половину их Ран. Он может тратить Раны массы, чтобы залечивать ранения союзников в радиусе 2 м или отращивать им поврежденные или потерянные части тела, тратя по 5 Ран на каждую. Любой персонаж, получивший преимущества от этого дара, получает перманентный штраф –5 на все встречные тесты против чемпиона, складывающийся до максимума в –Cor.b(чемпиона)×5. Масса плоти неподвижна и уничтожается, если ее попытаться сдвинуть, если чемпион отойдет от нее далее, чем на Cor м, и в конце сцены.

92..94 | Неназываемый

Знающие лорды Хаоса и Инквизиторы не зря боятся произносить настоящие имена чемпионов Тзинча вслух, пользуясь прозвищами и титулами, ведь Владыка Перемен может передавать своему слуге все, что было сказано одновременно с его именем. Через 9 минут после того, как кто-то вслух произнесет имя чемпиона, чемпион чудесным образом получает воспоминания всего, что было сказано в том же месте в отрезок времени от 9 минут до его упоминания до 9 минут после. Чемпион понимает все языки, шифры и коды в этом воспоминании, даже если не знает их. Чемпион может сознательно подавить этот дар, чтобы он не отвлекал его во время задач, требующих концентрации, но тогда он теряет всю информацию, что он мог бы подслушать за время подавления.

95..100 | Инфернальный Оруженосец

Патрон чемпиона дает ему в услужение одного из своих низших демонов. Персонаж имеет в услужении Розового Ужаса. Он автоматически побеждает во всех тестах Владычества против него. Он может призвать его в Истинной Форме простым 10-минутным ритуалом, не требующим тестов, и контролировать его как Миньона без траты слотов Миньонов, при этом Ужас считает Завесу на Cor.b персонажа тоньше, чем на самом деле, если не отходит от персонажа дальше чем на Cor м. Если Ужас разделяется на двух Голубых Ужасов, чемпион контролирует их так же. Если хотя бы один Голубой Ужас дожил до конца сцены, один из них превращается обратно в Розового Ужаса, а второй исчезает. Персонаж также может тем же ритуалом призвать Ужаса в свое оружие, превратив его в Демоничекое Оружие. Он может разделить своего Ужаса на двух Голубых Ужасов, вселив их в два разных оружия. Если он изгоняет демона-оруженосца из своего оружия, оружие всегда уничтожается, без шанса стать Руническим.

ПРОКЛЯТЬЕ И ВОЗВЫШЕНИЕ

Когда персонаж достигает Cor 100, его тело более не может сдерживать накопившуюся в нем божественную энергию.

Если он достигает Cor 100, когда его Inf ниже 100, персонаж деградирует в безумное **Отродье Хаоса**.

Если он достигает Cor 100, когда его Inf 100 или выше, он имеет Покровительство одного из Богов и не соответствует требованиям альтернативных Возвышений, персонаж возвышается в Демоничество и становится **Демон-Принцем**.

Альтернативные Возвышения кроме достижения Cor 100, и Inf 100 также требуют исполнения особых требований.

Персонаж, достигший Cor 100, и Inf 100, но не имеющий ни Покровительства, ни требований альтернативных возвышений, сохраняет свою форму, но накопившаяся в нем Порча видима невооруженным взглядом, истекая из его физической формы и бурля под кожей. Такой могучий Лорд Хаоса оставляет за собой след, который можно засечь пси-чутьем, как если бы он был могущественным демоном.

ОТРОДЬЕ ХАОСА

Когда бурлящая в душе еретика Порча вырывается из-под контроля, десятки мутаций поражают его тело и дух, превращая его в бормочущее и безумное создание, созданное из нагромождения конечностей, ртов и глаз. Персонаж перестает существовать и его нельзя даже воскресить, ведь даже его душа утрачена в безумии деградации. Игрок может с позволения ГМа до конца сессии играть получившимся Отродьем, но ГМ может в любой момент отнять у него контроль и управлять им сам.

Когда персонаж деградирует в Отродье, все его снаряжение, кроме Демонического Оружия, Легендарного Оружия и некоторого мистического снаряжения по решению ГМа сливается с его формой и уничтожается. Персональный транспорт и особо массивная броня, вроде костюма Центурион, или доспеха Терминатора, могут пережить деградацию и в процессе превращения Отродье может либо выбросить их из своей формы, выбраться из них и продолжить трансформацию снаружи, или обволочь и использовать как каркас, который можно добыть, когда Отродье умрет (по усмотрению ГМа).

Мимолетная Свеча

Противоестественное смешение органов и конечностей Отродья не приспособлено к жизни и лишь энергия Порчи поддерживает его на ходу. Оно может существовать в реальности столько же, как демон в форме Вселения (зависимо от плотности Завесы), умирая и растекаясь лужей плоти и прочих поглощенных материалов, когда его время на смертном плане истекает.

Отродье Хаоса										Раны: 30
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
35	35	12 66	12 63	22	03	16	25	01	100	–

Броня: Нет **Т.b. 12 | Погл. 12/12/12/12**

SPD: 9/18/27/54

Навыки: Athletics+20, Awareness

Таланты: Furious Assault, Swift Attack, True Grit.

Трейты: Deadly Natural Weapons (2), Fear(2), From Beyond, Multiple Arms(1d10), Regeneration(1d5), Size(1d5), Stuff of Nightmares, Unnatural Strength(6), Unnatural Toughness(6).

Оружие:

Хват	Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
Когти, клешни, щупальца, зубы, жала и т.п.						
1p	–	0	1d10+14 R	2	Tearing	-1

Пугающая Скорость: Для существа со случайным набором несовпадающих конечностей Отродье двигается на удивление резво. Оно имеет SPD A.b+7 независимо от Размера (9 по умолчанию).

Если персонаж имел Покровительство одного из Богов, сформировавшееся из него Отродье сохранит частичку божественного внимания и получит дополнительные преимущества:

Слаанеш: Дар для глупцов, что погрязли в чувственном наслаждении, трансформация дает Отродью Слаанеш усиленную чувствительность и придает пугающую взрывную скорость, с которой тварь разрывает врагов на куски, вопя и стоная от невыносимой агонии и экстаза.

Таланты: Heightened Senses (All), Lightning Reflexes.

Трейты: Fear(4), Unnatural Agility(6), Unnatural Perception(6).

Нургл: Сочащиеся болезненным гноем Отродья Нургла мало чем отличаются от его демонических зверей, столь же бездумно набрасываясь на все, что попадется им на глаза, и раздавливая своих жертв в ядовитой хватке, в безуспешной попытке найти понимание и ласку.

Трейты: Crawler, Regeneration(2d5), Toxic(3), Unnatural Toughness(8)

Обволакивающее Чудовище: Отродье получает +30 на атаки с приемом Захват и все действи я в Борьбе, а также наносит дополнительно 2d5 урона действием Заломить. Если оно убило цель в Захвате, оно пожирает ее труп и немедленно постанавливает 2d10 Ран и снимает всю Усталость.

Кхорн: Бугрящиеся бронзовыми мышцами и вопящие в невозможной для человеческого разума ярости, Отродья Кхорна существуют только чтобы убивать и кромсать, безрассудно бросаясь на все, что шевелится.

Таланты: Flesh Render, Frenzy, Swift Attack.

Трейты: Brutal Charge(6), Natural Armour(6).

Тзинч: Отродья Тзинча едва связаны законами реальности, летая на крыльях магии, становясь полу-реальными и снова реальными в беспорядочном ритме и выпуская струи и клубы колдовского пламени.

Трейты: Fear(3), Hoverer(9), Phase

Оружие:

Тип	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
Пылающие струи							
винтовка	30м	S/–/–	1d10+9 E(Fl)	6	–	–	Felling(4), Flame, Melta

Извивающаяся Трансформация: Максимум Ран Отродья уменьшается до 18, но в начале своего Хода оно восстанавливает все Раны и снимает с себя все эффекты, кроме психосил.

Огненная Кончина: Когда Отродье умирает, оно остается в Инициативе. В начале каждого его Хода бросьте 1d5 – на 1 его труп взрывается, нанося 6d10 E(Fl) Dmg, Pen 24, Blast(3), Flame(2d10).

ДЕМОН-ПРИНЦ

Демоничество является конечной целью многих чемпионов и не трудно понять почему: бессмертие, могущество и слава, которыми владеют Демон-Принцы, сравнимы лишь с Высшими Демонами и могущественнейшими из Лордов Хаоса.

Когда еретик возвышается в Демоничество, он сбрасывает оболочку плоти и становится существом Варпа. Он получает следующие преимущества (все, кроме первых трех, работают как Трейты для Демонхоста):

- **Демоническая Мощь:** Демон-Принц получает +10 к S и T и +20 Ран. Он также получает +10 к своей союзной Характеристике. При Возвышении он может сменить свой Стереотип, чтобы поменять свою союзную Характеристику.
- **Демоническая Природа:** Трейты Daemonic(+4), Dark-sight, Fear(3), From Beyond, Deadly Natural Weapons(3), Size (2), Stuff of Nightmares, Unnatural S(+3), Unnatural T(3), Warp Instability.
- **Власть Над Формой:** Воля Принца определяет его форму и внешность. При Возвышении он выбирает как будет выглядеть его Истинная Форма. Он может сохранить любые из своих Мутаций и Божественных Даров и избавиться от нежеланных ему.
- **Демоническое Присутствие (20/20):** Все недружественные Демон-Принцу персонажи, не имеющие Трейта Daemonic, в радиусе 20м получают штраф –20 на все тесты W.
- **Орудия Варпа:** Все снаряжение персонажа сливается с формой Демон-Принца и становится его частью. Оно сохраняет свой функционал, но отныне соткано из энергий Варпа и более не требует боеприпасов, топлива или энергии и не может быть сломано, но также не может быть модифицировано и применять нестандартные боеприпасы.
- **Могущество Принца:** Все рукопашное и стрелковое оружие Демон-Принца, а также его безоружные атаки наносят один дополнительный кубик урона (уже включено в демонических дарах).
- **Демонический Псайкер:** Демон-Принц может изучать и использовать таланты, эксклюзивные для псайкеров. Если он берет талант Pry-Rating, он автоматически получает Трейт Psyker. Он считается демоническим псайкером в расчете природы силы.
- **Демоническая Нестабильность:** Будучи демоном, Демон-Принц теперь страдает от нестабильности в Материуме и нуждается в последователях и оккультистах, что будут его регулярно призывать и истончать Завесу для продления его пребывания, или более постоянных решениях, вроде вселения в Демонхоста или Одержимого, если он намерен надолго оставаться в Реальности.
- **Истинное Имя:** При Возвышении Демон-Принц получает демоническое Истинное Имя из 5 слогов или 1 слог за каждые 20 Inf на момент Возвышения. По мере накопления Фавора он может получать дополнительные слоги к своему Истинному Имени по усмотрению ГМа.

Одесную Бога

Демон-Принц является слугой одного из Богов и продолжением его воли, поэтому, как правило, только обладающие Покровительством персонажи могут обрести Демоничество. В отличие от смертных слуг, Демон-Принцы обладают куда более тесной связью со своими божественными патронами и способны порой общаться с ними просто усилием воли. Демон-Принц не может потерять Покровительство своего Бога.

Бог дает своему Демон-Принцу два дополнительных Трейта:

Слаанеш

- **Чарующая Аура:** Все недружественные смертные в 20м от Демон-Принца получают –10 к тестам W и –10 на Избегания против его атак.
- **Невозможно Убедительный:** Демон-Принц перебрасывает неудачные тесты на социальные взаимодействия.

Нургл

- **Аура Мора:** Все недружественные смертные в 20м от Демон-Принца получают –10 к тестам T.
- **Противоестественная Стойкость:** Демон-Принц перебрасывает неудачные тесты T.

Кхорн

- **Неистовство:** Демон-принц может совершать Натиск против цели, в рукопашной с которой он уже находится, и получает бонус от Натиска, даже если он не подвигался или подвигался на меньше, чем 4м.
- **Гнев Кхорна:** Демон-Принц может входить в Ярость свободным действием и входить в Ярость любое количество раз за бой.

Тзинч

- **Мастер Судьбы:** Когда Демон-Принц тратит Очко Бесчестия бросьте 1d10 – на 6+ он восстанавливает 1 потраченное Очко Бесчестия.
- **Архиколдун:** Демон-Принц перебрасывает неудачные психотесты. Он получает только +3 к броску Феноменов за +1PR в Усиленном Режиме вместо +10 как обычно для демонического псайкера.

Истинное Бессмертие

Одно из основных преимуществ Демоничества – бессмертие. Демон-Принца можно ранить, можно изгнать в Варп, но лишь воля его Бога способна прекратить его существование.

Демон-Принц так же может использовать Чудесное Спасение и Божественную Защиту, чтобы избегать смерти, но не получает от этого Порчи, т.к. его Cor и так равна 100 и не может ни уменьшаться ни увеличиваться. Даже в случае «смерти» демона лишь изгоняет в Варп и его могут призвать обратно, или через определенное время, в зависимости от обстоятельств смерти (от недель до столетий по усмотрению ГМа) он может вернуться в Реальность собственными силами.

Изгнание в Варп уменьшает Inf демона по усмотрению ГМа, но за период изгнания он не бездействует, а сражается во главе демонических легионов своего Бога в их Великой Игре против друг друга. Чтобы отобразить это, ГМ может дать персонажу серию тестов, в зависимости от Успехов на которые он может частично или полностью восстановить утраченное Бесчестие, или же утратить еще больше при Провалах.

Тем временем, изгнание из Хоста, Одержимого, или Демонического Оружия или Демонической Машины никак не подрывает Бесчестие Демон-Принца. Он просто теряет костюм, что он использовал, и, если процесс изгнания не отправляет его в Варп против его воли, он может просто найти себе новый сосуд для закрепления в Реальности или действовать в другой форме призыва.

Демоническая Свита

Демон-Принц, хоть и будучи рожденным смертным, обладает рангом в демонической иерархии своего Бога, сравнимым с Высшими Демонами. Демоны его Бога рангом Герольда и ниже автоматически считают его одним из их рода и признают его авторитет в Командовании, если ими не командует кто-то более могущественный.

Демон-Принц может призывать низших демонов и низших демонических зверей как низших Миньонов и высших демонических зверей как средних Миньонов, автоматически проходя тесты на ритуалы призыва.

Если еретик имел **демонического фамильяра** на момент Возвышения, тот получает ранг, равный Герольду. Он получает 10 очков Трейтов и 80 очков на распределения по Характеристикам, но не более 20 в каждую. Фамильяр становится Превосходящим Миньоном Демон-Принца, если еще не был им, и Принц может взять еще одного Превосходящего Миньона.

ФАВОР

За верную службу Демон-Принц получает от своего патрона Фавор, отображающий его ценность для патрона. Непосредственно при вознесении в Демоничество новый Демон-Принц получает 1 Фафора за каждые полные 20 единиц его Бесчестия.

В дальнейшем, выполняя волю своего бога и совершая подвиги в его честь, он может получать по 1-2 очка фавора за это по усмотрению ГМа. Чем больше очков Фавора Демон-Принц держит нерастраченными, тем более значимое должно быть свершение, чтобы получить еще, во многом подобно тому, как накопленные высокие уровни Бесчестия замедляют получение дополнительного Бесчестия.

Фавор является ресурсом, который можно тратить на Демонические Дары и некоторые другие эффекты.

Демон-Принц, который теряет свою репутацию из-за поражений, может потратить 1 Фавора, чтобы поднять свое Бесчестие на 10 до максимума в 60. Это отображает обмен фавора одного бога на общую славу среди Разрушительных Сил и их последователей.

Демон-Принц, которого изгоняют в Варп, может вместо этого потратить 1 Фавора и перенестись в безопасное место, избежав изгнания и потери Бесчестия.

Демонические Дары

Получение дара является глубоко духовным действием, в котором дух Демон-Принца на время сливается с его божественным патроном и некоторое время спустя собирается обратно, измененный этим единением. Это тратит не особо много времени в хронометраже Реальности (обычно не больше часа), но для самого Демон-Принца испытание в Варпе может занять недели, годы или столетия.

Жертвование Дарами

Так же, как получать дары, Демон-Принцы могут от них избавляться. Жертвование дара также требует единения с богом для трансформации сущности его чемпиона, но происходит гораздо быстрее, за считанные минуты как во времени Реальности, так и в эфемерном ощущении Варпа.

Когда Демон-принц жертвует одним или несколькими дарами, он восстанавливает половину (окр.▼) суммарного потраченного на них Фавора, но не может поднимать свой текущий Фавор выше 5 таким образом.

Отнятие Даров

За особые проступки, будь то нарушение его кредо или значимый провал, Бог может напрямую лишить своего Демон-Принца одного или нескольких даров. Порой один и тот же поступок может один раз пройти без внимания, а второй вызывать гнев божества, лишающего своего чемпиона даров – Боги Хаоса непредсказуемы и переменчивы.

Общие Демонические Дары

1 | Демоническое Имя

Демон-принц получает 5 Бесчестия (до максимума в 100) и +1 слог к своему Истинному Имени. При этом все наложенные на него эффекты, что использовали его Истинное Имя, разрываются, т.к. имя теперь неполное. Этим даром нельзя жертвовать, но Бог-патрон может отнять его, лишив Демон-Принца части его имен.

1 | Крепость Плоти

Будучи в Хосте, Демон-Принц считает свой Inf.b на 1 выше, чем реально, в расчете трансформации Хоста.

1 | Малая Форма

Будучи в Истиной Форме или Вселении, Демон-Принц может полным действием уменьшить свой размер на 1 или вернуть его обратно, до максимума в 2 и минимума в –2. Будучи в Хосте, он может уменьшать и увеличивать свой Размер так же, с минимумом в естественный Размер его Хоста.

2 | Демоническая Аура

Демон-Принц получает не перегружающийся сквозной чародейский щит 1-30. Он может включать и выключать щит свободным действием.

2 | Демоническая Воля

Демон-Принц получает бонус +10 на все тесты Демонического Владычества (как для подчинения других демонов, так и против чужого подчинения) за каждый не потраченный пункт Фавора, что у него есть.

2 | Демонические Патроны

Демоническое стрелковое оружие Демон-Принца получает три магазина под нестандартные боеприпасы. Оно может переключаться между магазинами и стрельбой без траты боеприпасов за свободное действие.

2 | Демонический Полет

Демон-Принц получает Трейт Flyer (2×A.b). При этом он может отрастить декоративные крылья по своему вкусу.

2 | Демоническая Руна

Демон-Принц может один раз за бой или сцену потратить 1 Очко Бесчестия, чтобы полностью нивелировать одно попадание по нему (после Избегания и щитов).

2 | Демонический Образ

Демон-Принц может действием потратить Очко Бесчестия, чтобы изменить внешность своей Истинной Формы. Он не ограничен в стиле и может принимать формы и расцветки, более свойственные демонам других богов, или даже образы ксеносов, ангелов или конструктов, сотканных из геометрический фигур.

3 | Броня Хаоса

Демон-Принц получает броню 12/12/12/12. Эта броня имеет одно из следующих улучшений по его выбору, и он может менять улучшение свободным действием, потратив одно Очко Бесчестия: Шипы, Отражающая, Керамит или Аблативная (можно обновлять тратой Очка Бесчестия). Повторное взятие дара позволяет иметь несколько улучшений.

3 | Оружие Хаоса

Оружие, которое Демон-Принц держит в руке, становится частью его сущности. Он может призывать его в руку или развоплощать свободным действием. Это оружие считается Демоническим Оружием, которое питается силой самого Демон-Принца, рассчитывая свои свойства, как если бы сам Демон-Принц был в нем заперт. При взятии этого дара он может создать примитивное оружие из чистой воли без нужды в сосуде.

3 | Похититель Тел

Будучи в Истинной Форме, Демон-Принц получает Трейты Phase и Possession. Проведя 24 часа в захваченном атакой одержимости теле, Демон-Принц может трансформировать его в полноценный Демонхост.

4 | Дар Формы

Демон-Принц может при взятии этого дара *выбрать* для себя одну мутацию, также выбирая субмутацию. Он не может выбирать субмутации других Богов. Если у Принца уже есть этот Дар, каждый следующий такой же Дар стоит на 2 Фавора больше (6, 8 ,10 и т.д.).

5 | Дар Духа

Демон-Принц может при взятии этого дара выбрать для себя один дармутацию из списка своего Бога. Если у него уже есть этот Дар, каждый следующий такой же Дар стоит на 3 Фавора больше (8, 11 ,14 и т.д.).

X | Бессмертная Мощь

Демон-Принц получает Трейт Unnatural Characteristic (+X). Если этот Дар взят повторно для той же Характеристики, он заменяет старый, а не складывается с ним – нельзя взять Unnatural W (+6) «по частям» – только потратив одним махом 6 Фавора.

X | Помазанник

Демон-Принц может отметить согласного смертного как своего Помазанника. Этот смертный перестает стареть и может быть трансформирован Демон-Принцем как его Хост, считая его Inf.b на X выше. Будучи в Варпе или в Истинной Форме рядом с Помазанником, Демон-Принц может вселиться в него как Демонхост, автоматически побеждая в атаке одержимостью и игнорируя разницу в W. Взятие этого дара несколько раз позволяет иметь несколько Помазанников.

Демонические Дары Слаанеш

1 | Экстатическая Преданность

Демон-Принц удваивает максимальное количество своих Миньонов. Он может призывать демонов других Богов как своих Миньонов, но их Лояльность уменьшается на 20.

2 | Зов Сирены

Демон-Принц получает бонус +40 на тесты Charm. Он может действием пройти встречный тест на Charm+0 vs W+0 (считается как против психосилы) против видимого им персонажа и, в случае победы, этот персонаж на Успехи раундов не может использовать Атаки против Демон-Принца.

3 | Трибуна Бога

Любой, кто видит Демон-Принца (даже через пикт-фид), может слышать все, что он скажет, сквозь любой шум и с любого расстояния и понимает его, даже если не знает языка.

4 | Повелитель Живости

Демон-Принц получает дополнительное полудействие, которое он может потратить только на Движение, возможно в комбинации с обычным полудействием для полного действия. Если он использует его два Хода подряд, это должны быть разные действия Движения.

5 | Вырывание Души

Демон-Принц может усилием воли вырвать душу смертного из тела и вручить ее своему Богу. Он получает атаку, работающую как Наплечное оружие, что может использовать WS вместо BS для атак.

Тип	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
пистолет	30м	S/–/–	3d10 E	0	–	–	Shocking, Tearing, Warp Weapon

6 | Безграничная Грация

Когда Демон-Принц критически преуспевает в тесте Уклонения, он восстанавливает одну Реакцию. Когда он критически попадает рукопашной атакой, он может сделать еще одну базовую рукопашную атаку тем же оружием.

Демонические Дары Нургла

1 | Длань Милосердия

Демон-Принц может за действие касанием даровать согласному персонажу иммунитет к негативным эффектам болезней, ядов и наркотиков на 7 дней. Если цель за это время получает покровительство Нургла, эффект становится постоянным.

2 | Якорь Неизменности

Демон-Принц получает бонус +40 на все тесты против психосил, демонических даров и прочих сверхъестественных эффектов, что влияют на его физическую форму (но не разум или судьбу). Он может действием включить или выключить ауру радиусом 7 м., подавляющую все сверхъестественные эффекты, изменяющие местность вокруг него.

3 | Орудия Разложения

Все рукопашное оружие Демон-Принца покрывается некротической слизью и получает свойства Felling (2), Toxic (2) и Rad (2d10).

4 | Повелитель Праздности

Демон-Принц восстанавливает Inf.b Ран, если начинает свой Ход, не потратив ни одной Реакции с конца всего предыдущего Хода, при условии, что он подвергался атакам за это время.

5 | Перст Энтропии

Любой живой персонаж, что начинает свой Ход в Захвате с Демон-Принцем, должен пройти тест T+0, или умереть. На 3+ Провала его труп рассыпается прахом. Демон-Принц может за полное действие коснуться предмета или не включенной машины и обратить часть него, объемом до 7м^3 в прах, который быстро растворяется в воздухе.

6 | Неуничтожимый

Демон-Принц увеличивает свой Размер на 1, получает +20 Ран и Трейт Regeneration (7), автоматически активируя его без тестов, но при этом уменьшает A на 15 и теряет способность к полету, если имел его.

Демонические Дары Кхорна

1 | Инфернальный Генерал

Демон-Принц удваивает количество Успехов на все тесты Командования для приказов атаковать. Он может использовать приказы, даже находясь в Ярости, и получает дополнительный бонус +30 для приказов другим персонажам, что находятся в Ярости.

2 | Обсидиановая Звезда

Аура отрицания магии радиусом Inf.b×4 м. расходится от Демон-Принца. Псайкеры в этой ауре уменьшают свой тPR вдвое (окр.▲), их оружие теряет свойство Force и они не могут нацеливать на Демон-Принца свои психосилы. Все существа в этой ауре, получают +40 на все встречные тесты против психосил.

3 | Светоч Гнева

Аура ярости радиусом 8 м. расходится от Демон-Принца. Персонаж, начинающий свой Ход в этой ауре, не будучи в Ярости, должен пройти тест на W+0: при Успехе он становится иммунен к ауре на 24 часа, а при провале впадает в Ярость и не может пытаться выйти из нее, пока находится в ауре. Персонажи в Ярости в пределах этой ауры могут перебрасывать тесты WS, S и T. Демон-принц может полудействием включать или выключать эту ауру.

4 | Пылающий Взор

Пламя гнева Кхорна горит в глазницах Демон-Принца, вырываясь из них огненными лучами. Он получает атаку, работающую как Наплечное оружие, что может использовать WS вместо BS для атак.

Тип	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
пистолет	120м	S/–/–	2d10+16 E	8	–	–	Felling (4), Flame, Melta, Recharge

5 | Безупречный Воин

Демон-Принц получает 1 дополнительное Очко Бесчестия, которое он может потратить только чтобы как-то улучшить свою рукопашную атаку. Он восстанавливает это очко в начале каждого Хода.

6 | Отец Гнева

Демон-Принц может действием сконцентрироваться на одном персонаже в Ярости, которого он может видеть. Этот персонаж должен пройти тест на W+0, или до конца своей Ярости считает все ранее враждебные цели дружественными а дружественные – враждебными.

Демонические Дары Тзинча

1 | Един с Варпом

Демон-Принц автоматически проходит тесты пси-чутья с Критическими Успехами.

2 | Повелитель Лжи

Демон-Принц получает бонус +40 на все тесты Deceive. Он может потратить Очко Бесчестия, чтобы на до I.b часов психосилы, ритуалы и прочие сверхъестественные способности не засекали его как демона.

3 | Нимб Варп-Пламени

Демон-Принц получает не перегружающийся чародейский щит-купол 1-10×<текущий Фавор> и пока этот щит активен, все его рукопашные атаки получают свойство Flame.

4 | Темная Мудрость

Демон-Принц уменьшает вдвое (окр.▲) требуемый банк Успехов для любого длительного исследования.

5 | Чародейский Клинок

Все рукопашное оружие, поглощенное Демон-Принцем и его естественное оружие получает свойство Force.

6 | Власть над Варпом

Демон-Принц может потратить 1 Очко Бесчестия, чтобы получить дополнительно два полудействия, которые он может потратить только на манифестацию или использование психосил. Эти действия могут быть атаками и концентрациями, даже если Демон-Принц использовал атаки и концентрации своими обычными действиями.

ВЕЧНЫЙ

Многие следуют по пути Хаоса в поиске могущества и бессмертия, дарованного Демоничеством. Но среди Лордов Хаоса есть те, кто с презрением смотрит на подобное возвышение, видя в нем рабство и покорение воле Богов. Вечность – слишком длительное время, чтобы провести его в служении. Такие чемпионы ищут истинное бессмертие, способность навсегда оставаться в смертной плоти со всеми ее преимуществами, но без недостатков, свободные от прихотей Богов и ограничений демоничества.

Большинство так никогда и не находят ответы, погибая в тщетных поисках, или забрасывая их после нескольких неудач. Лишь единицам везет наткнуться на следы так называемых Вечных: людей, что тем или иным образом обрели истинное бессмертие. Используя тайны ксеносов, запретный Археотех, или тайные ритуалы, известные лишь единицам в Галактике, они могут пройти по стопам Вечных и заполучить себе ту же силу. Иронично, что большинство тех, кто проходит этот путь до конца, тратят остаток своей вечности в попытках обратить процесс и вернуть себе свою смертность, разочаровываясь в бессмертии после нескольких тысяч лет. Увы, сказания не упоминают, чтобы хоть один из них преуспел в этом втором поиске.

Требования:

Персонаж, желающий стать Вечным, должен выполнить следующие требования:

- Должен иметь +30 и талант Mastery в одном из следующих Навыков: Forbidden Lore (Xenos (Древние)), Forbidden Lore (Archeotech), или Forbidden Lore (Heresy).
- Должен иметь один из следующих талантов: Cursed Heirloom, Warp Conduit, Wisdom of the Ancients, Favored by the Warp, Master Chirurgeon, Never Die.
- Выполнить особую миссию по расследованию природы Вечных в зависимости от использованного для этого Возвышения Навыка.

Преимущества:

- **Укрепленное Тело:** Вечный получает +10 к Т и +10 Ран. Он также получает +10 к одной другой Характеристике по своему выбору.
- **Очищение от Скверны:** Вечный теряет Покровительство и все Дары Богов, становясь перманентно Неделимым. Он может при Возвышении выбрать потерять любые из своих мутаций.
- **Регенерация:** Вечный получает Трейт Regeneration (1) и автоматически проходит тесты Т для его активации.
- **Безвременный:** Вечный молодеет до пика своих сил, если он был старым на момент Вознесения, и более не может стареть, как естественно, так и искусственно.
- **Самодостаточный:** Вечный не нуждается в еде, воде и воздухе, хотя все еще чувствует голод и жажду.
- **Неразрушимая Воля:** Вечный получает Иммунитет к Страху, Шоку, Подавлению и панике, а также к ментальным расстройствам. Если у него уже есть ментальные расстройства, он излечивается от них при Возвышении.
- **Возрождение:** Если Вечный умирает, 5 минут спустя его тело и душа регенерируют все повреждения и возвращаются к жизни. Если он был очень тяжело поврежден (например, полностью испарен в ядерном взрыве) или его труп находится в месте, где он не способен выжить после возрождения (в вакууме, океанских глубинах или в Варпе), возрождение может занять больше времени (до нескольких часов) и формирует для него новое тело в ближайшем месте, в котором оно может существовать. Возрождение никак не влияет на снаряжение Вечного, оставляя на нем все повреждения или оставляя его на месте его смерти, если формирует новое тело в другом месте. Если он возрождается из своего тела, Возрождение чинит его поврежденную бионику и кибернетику, но если оно формирует ему новое тело, это тело лишено технологических имплантов.

АЛЬФА-ПЛЮС

Некоторые очень невезучие псайкеры при пробуждении своей силы обнаруживают, что их связь с Варпом не имеет ограничений, даруя им почти безграничную способность выпускать его энергии в Реальность. Мощь таких альфа-плюс псайкеров сравнима лишь с их безумием, т.к. неподготовленный разум человека не способен удержать столь великую силу и неизбежно обрушивается под ее тяжестью, оставляя лишенную высшего сознания душу, мечущуюся под импульсами подсознания и животных позывов, пока выпускаемая ею мощь Эмпиреев не пожирает ее, затягивая ее в Варп, как еще одного безумного Малого Бога.

Могучие Колдуны Хаоса способны достичь того же состояния, выковывая свои души и разумы особыми ритуалами и слой за слоем снимая ограничения со своей связи с Варпом. Это опасный процесс и большинство теряют свой разум, подобно естественно пробужденным Альфам-Плюс, но те немногие, кто пережили его в (относительно) здравом рассудке, становятся полубогами при жизни, а их души преображаются в нечто большее, сравнимые по силе с Высшими Демонами и Демон-Принцами, но не связанные их ограничениями.

Требования:

Персонаж, желающий стать Альфой-Плюс, должен выполнить следующие требования:

- Должен иметь Трейт Psyker и Psy Rating 14 или выше.
- Должен иметь +30 и талант Mastery в Навыках Forbidden Lore (Psykers) и Forbidden Lore (Warp).

Преимущества:

- **Психическое Могущество:** Альфа-Плюс может получать бонус +30 на все психотесты и тесты ритуалов. Если он использует его, все вызванные им Феномены и Прорывы получают бонус +10 а все тесты Пси-Чутья для их засекания автоматически успешны и считаются критическими Успехами.
- **Измененная Душа:** Альфа-Плюс получает Трейты From Beyond и Unnatural W (+2) и его душа не может быть уничтожена, например Выжиганием Души или касанием Парии.
- **Психическая Гибкость:** Альфа-Плюс считается Несвязанным, но может свободным действием сделать себя Связанным или Демоническим, потратив одно Очко Бесчестия. Он может свободным действием сменить свой тип обратно на Несвязанный без траты Очков Бесчестия.
- **Психический Барьер:** Альфа-плюс не получает урона (как в Раны, так и в Характеристики) от собственных Феноменов и Прорывов и перебрасывает Прорывы, что убили или уничтожили бы его.
- **Канал Силы:** Альфа-плюс уменьшает длительность действия на поддержание психосил (полное действие –> полудействие –> свободное действие).
- **Канал Знаний:** Альфа-Плюс может изучать любые психосилы, кроме Божественных, как если бы он имел в них фокус дисциплины. Он может изучать психосилы Высшего Колдовства, даже имея Покровительство одного из Богов.
- **Быстрая Манифестация:** Альфа-Плюс может потратить одно Очко Бесчестия, чтобы уменьшить длительность действия на манифестацию психосилы (полное действие –> полудействие –> свободное действие).
- **Широкая Манифестация:** Альфа-Плюс может потратить одно Очко Бесчестия, чтобы увеличить дальность психосилы в 5 раз или радиус ее воздействия по площади вдвое.
- **Могучая Манифестация:** Альфа-Плюс может потратить одно Очко Бесчестия, чтобы заставить все цели перебрасывать все успешные встречные тесты против его психосилы.
- **Управляемая Манифестация:** Альфа-Плюс может потратить одно Очко Бесчестия, чтобы исключить до эPR целей из действия своей психосилы, действующей по площади.
- **Запас Варпа:** Альфа-Плюс может потратить Очко Бесчестия, чтобы до начала своего следующего Хода игнорировать любые эффекты, подавляющие или нивелирующие его психосилы, включая даже ауру Парии.
- **Психическая Реконструкция:** Когда Альфа-Плюс умирает, его душа не выбрасывается в Варп, как у обычных псайкеров, а остается в реальности. Он появляется возле своего трупа как Варп-сущность с 3×бPR Ран, Трейтами Daemonic (бPR), Incorporeal и Possession. Он может, потратив 5 минут, психически восстановить свой труп до максимума Ран и вселиться в него, или за 5 часов создать для себя новое тело, психически вырастив его из чистой энергии Варпа. Если его убивают, пока он в виде Варп-сущности, Альфу-Плюс только изгоняет в Варп и он может быть призван или выбраться из него самостоятельно точно так же, как изгнанный Демон-Принц. Будучи в не захваченном участке Пустошей Варпа, Альфа-Плюс может захватить его как свое личное царство, получив в нем абсолютную власть.

ФАБРИКАТОР-ЛОРД

Время – величайший враг Темных Механикум. Столетия исследований и экспериментов, накапливание тайн машины и плоти – вся эта информация неизбежно теряется, когда тело Механикум проигрывает свой бой с силами энтропии. Невзирая на все тайны генной терапии и омолаживания, немногие необходимые для существования клочки плоти техножреца неизбежно подводят его, и даже благословенный металл деградирует и сдается под властью коррозии и радиации.

Могущественные темные магосы ищут секреты сохранения душ в камнях душ Эльдар, тайны цифрового переноса сознания, сокрытые в гробницах Некронов, и мистерии генетического бессмертия в геноме Королев Норн Тиранидов. Немногим из них удается воплотить свои открытия в реальность, ведь только разум и душа на грани трансформации в высшую форму могут принять столь радикальные изменения и не фрагментироваться в неразумный поток скрапкода.

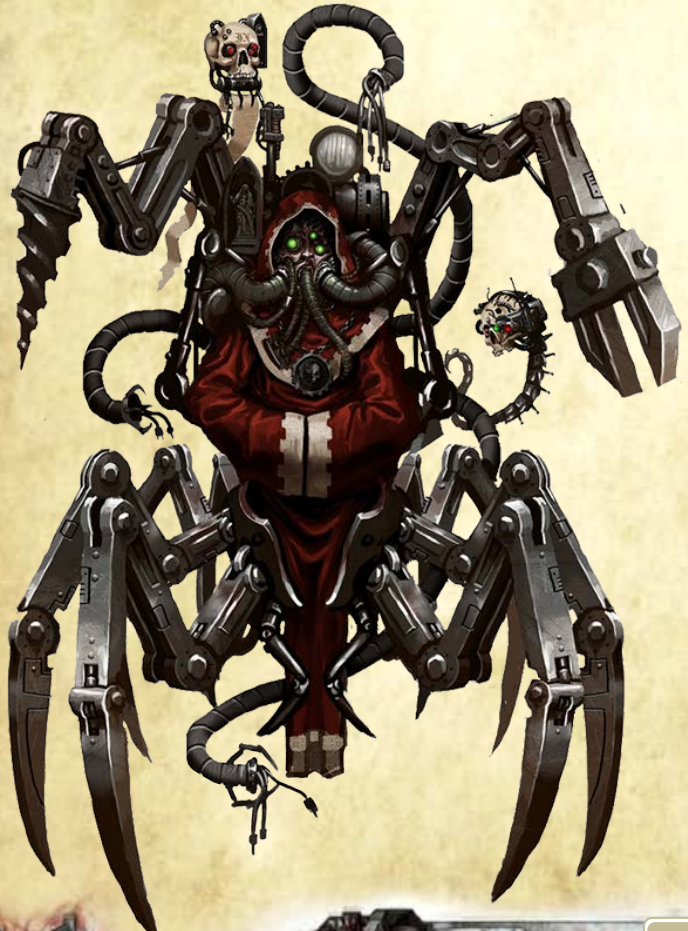
Темные Магосы, трансформировавшиеся в Фабрикатор-Лордов, сбрасывают бренные гуманоидные оболочки и становятся одним целым со своими фабриками и крепостями, в этом единении обретая власть над своими новыми формами, сравнимую лишь с патронами демонических миров. Фабрикатор-Лорд являет собой огромный промышленный комплекс на демоническом мире, астероидную крепость или полностью ассимилированный космический скиталец. Его мануфакторумы способны снабжать армии, а добывающие комплексы потрошат миры и пожирают кольца астероидов, жадно собирая руды и прочие ресурсы.

В своей истиной форме базы Фабрикатор-Лорд почти неподвижен, но для воплощения своей воли вдали он может перенести почти всю свою когницию в удаленно управляемый техно-органический аватар, именуемый Симулякрой. Противоестественные технологии Фабрикатор позволяют ему поддерживать мгновенную связь с Симулякрой даже на межзвездных расстояниях, действуя им как ограниченным телом, которое он когда-то имел, но с вычислительной и производственной мощью базы за его плечами.

Требования:

Персонаж, желающий стать Фабрикатор-Лордом, должен выполнить следующие требования:

- Должен иметь +30 и талант Mastery в следующих Навыках: Tech-Use, Forbidden Lore (Mechanicum), и Forbidden Lore (Xenos(Любой)).
- Должен иметь хотя бы два из следующих талантов: Cybernetic Rebirth, Fabricator, Fleshmetal, Locum.
- Выполнить особую миссию по захвату плацдарма для создания семени Базы в регионе с ослабленной Завесой.



Преимущества:

- **База Операций:** При Возвышении сознание, душа и память Фабрикатор-Лорда переносятся в заблаговременно заложенное им семя Базы, разрастающееся в огромную фабрику-крепость, а его тело становится его первой Симулякрой. База может быть частично подвижной, вроде космического скитальца или станции, но ее мобильность ограничена и она должна оставаться тыловой базой снабжения, а не флагманом боевой эскадры. База, как правило, находится вне опасности, если только игроки сами не решат втянуть ее в опасность, отступив к ней и используя ее как крепость.
- **Масс-Фабрикация:** Находясь на Базе, Фабрикатор-Лорд получает бонус +30 на все тесты Tech-Use, Trade и Medicae. При крафте крупномасштабных (танк, корабль и т.п.) или массово производимых предметов он может проводить целую смену работы над ними всего за 1 час. Когда он не находится на Базе, концентрируя свою когницию на Симулякре, он может продолжать производство на Базе, но бонус уменьшается до +10 и время смены – до 4 часов.
- **Аналитическая Матрица:** Находясь на Базе, Фабрикатор-Лорд получает бонус +20 на все долговременные исследования, касающиеся технологии, и может проводить целую смену работы над ними всего за 2 часа.
- **Кибернетическое Всеведенье:** Находясь на Базе, Фабрикатор-Лорд чувствует все, что происходит на всей территории Базы, автоматически критически преуспевая на всех тестах Awareness и Пси-Чутья, даже если он обычно лишен некоторых чувств или не является псайкером.
- **Совершенство Стали:** При Вознесении Фабрикатор-Лорд может выбрать потерять любые из своих мутаций или божественных даров.
- **Машинная Стойкость:** Симулякра получает +5 Ран и Трейты From Beyond и Stuff of Nightmares.
- **Призрак в Машине:** Душа Фабрикатор-Лорда находится на Базе, а не в его Симулякре, и не может быть повреждена или уничтожена.
- **Повелитель Машин:** Максимальное количество Миньонов-машин Фабрикатор-Лорда удваивается. Он может иметь Миньонов не-машин, не уменьшая свой максимум Миньонов-машин, лишь ограничивая максимальное количество других Миньонов.
- **Реконструкция Симулякры:** Когда Симулякра Фабрикатор-Лорда умирает, он может за 8 часов работы отстроить ее на Базе. Фабрикатор-Лорд может иметь запасные Симулякры как на Базе, так и в мобильных хранилищах, путешествующие с текущей Симулякрой или спрятанные в тайных схронах. Реактивация такой Симулякры не занимает времени, но пока она неактивна, максимум Очков Бесчестия Фабрикатор-Лорда уменьшается на 1 за каждую резервную Симулякру.
- **Киберконтроль:** Симулякра имунна к любым эффектам, что дают кому-либо, кроме самого Фабрикатор-Лорда, контроль над ней, будь то от техночудес, психосил или других источников.
- **Калибровочное Ядро:** Все снаряжение, бионика и кибернетика Симулякры считается Best.Q, пока она ею пользуется. Бионика и кибернетика, что уже была Best.Q, получает 1 дополнительный Best.Q-эффект, если он доступен этому снаряжению.
- **Аугментация Симулякры:** При Возвышении Фабрикатор-Лорд получает 6 очков аугментации, которые он может потратить на улучшение Симулякры. Он может перераспределять их при реконструкции Симулякры после ее уничтожения, для каждой запасной Симулякры или, потратив 8 часов на Базе, пересобрать текущую Симулякру. Каждое очко аугментации может дать одно из следующих улучшений:
  - +10 к одной Характеристике. Эту аугментацию нельзя брать для одной Характеристики более одного раза.
  - 1 Бионика, Кибернетика или Мехадендрит Best.Q
  - Один из следующих Трейтов: Amorphous, Auto-Stabilized, Burrower(5), Crawler, Dark Sight, Flyer(5), Deadly Natural Weapons(2), Hoverer(5), Machine(+2), Multiple Arms(+2), Quadruped, Regeneration(3), Sonar Sense, Sturdy, Swarm, Unnatural Characteristic (Любая)(+2), Unnatural Senses (20).

VII. МАШИНЫ

Экипаж

Машины зачастую пилотируются несколькими персонажами. Когда это игровые персонажи, каждый действует в свою инициативу, но с машинами, пилотируемыми NPC, для удобства весь экипаж действует в инициативу командира или пилота.

Основные роли включают:

Командир: Командир ведет обзор поля боя, командует остальным экипажем, обычно также управляет орудием в люке и главным орудием.

Мехвод: Мехвод водит машину; он делает все тесты вождения и тратит свои действия на движение машины. Обычно также управляет лобовым орудием машины.

Стрелок: Стрелок наводит и стреляет из орудия. Он делает все тесты стрельбы из этого оружия.

Заряжающий: Помогает заряжать главное орудие. Также может управлять оружием в люке вместо командира.

Пилот: В машинах с экипажем из одного делает все действия.

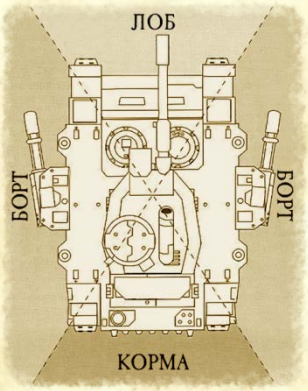
Пассажир: Не участвует в работе машины.

Маневренность

Машины имеют показатель Маневренности, показывающий бонус или штраф к тестам Operate на управление этой техникой.

Броня

Машины имеют три показателя АР – Лобовую, Бортовую и Кормовую. Неприцельные атаки по технике попадают в ту броню, через которую проходит линия от центра брони до атакующего. Для техники странных форм последнее слово за стороны брони остается за ГМом. Если стрелку открыта еще одна сторона техники, прицельные выстрелы в нее получают штраф –10. Прицельные атаки в Ходовую или Башню получают штраф –15, но сложность прицельных атак в Орудие определяется как для его настоящего Размера: обычно главные орудия танков имеют Размер (1), тяжелое оружие – Размер (0), а винтовки – Размер (–1), хотя, например, относительно тонкий Тяжелый Стаббер будет считаться Размером (–1).



Часть	Бросок
Ходовая	1–20
Корпус	21–60
Орудие	61–80
Башня	71–100

Место попадания атаки определяется обращением броска на попадание (десятки и единицы меняются местами, т.е. бросок в «41» становится «14») и сверкой с таблицей слева:

Если на подвергающейся атаке стороне машины несколько орудий, их определяют случайно. Попадание в башню или орудие со стороны, с которой их на машине нет, считаются попаданиями в корпус.

Атаки, наносящие множественные попадания, наносят первое и второе в выбранную часть машины, а остальные в корпус.

Атаки по площади всегда попадают в корпус.

Крыша техники обычно имеет АР боротовой брони, так что прямые попадания оружия, стреляющего по навесу, попадают в нее.

Днище техники обычно имеет АР кормовой брони, так что срабатывания противотанковых мин рассчитываются в нее.

Рукопашные атаки по технике позволяют атаковать ее уязвимые места: прицельные рукопашные атаки по машине со Лба или Бортов со штрафом –20 считаются как по Кормовой броне.

Хотя броня и имеет слабые места, вроде смотровых щелей или швов, в отношении механики прицельных атак они не используются – получение преимуществ от этих мест отображается через механики вроде оружейного свойства Accurate или таланта Tank Hunter.

Урон и Структура

Вместо Ран машины имеют Структуру, которая во многом действует так же, как Раны. Непоглощенный урон наносится в Структуру и, когда она опускается ниже 0, техника получает Критические Эффекты.

Техника получает критический урон на максимальном результате кубика урона как обычно, не получает его от оружия, что не пробило ее поглощение урона и, соотвественно, не получает и 1 гарантированного урона от критического урона.

Структура не регенерирует сама, как с живыми существами, и восстанавливается только ремонтом, что обычно занимает много времени.

Ходовая определяет тип движения машины. В скобках за типом Ходовой отображается ее SPD.

Wheeled / Колесная

- Не может совершать Поворот на месте.
- –20 на тесты Трудного Ландшафта.
- +10 на тесты Маневрирования.
- Когда получает непоглощенный урон в Ходовую, ее SPD уменьшается на 1d5, а все тесты Маневрирования получают штраф –10. Оба эффекта складываются от множественных повреждений Ходовой и проходят только после их починки.
- Тесты починки Ходовой занимают вдвое меньше времени.

Tracked / Гусеничная

- Уменьшает штраф Трудного Ландшафта на 10.
- –10 на тесты Виража.
- Когда получает критический эффект в Ходовую, ее SPD уменьшается на результат критического эффекта. Складываются от множественных повреждений Ходовой и проходит только после их починки.
- Тесты починки Ходовой занимают вдвое больше времени.

Walker / Шагоход

- Двигается и атакует как персонаж, а не техника. Он может участвовать в ближнем бою, в т.ч. совершать Натиск, но не может совершать Вольт, Перебежку, Прыжки и Карабканье.
- Вместо сбивания с ног Шагоход Опрокидывается.
- Дистанция Бега Шагохода равна только 4×SPD, а не 6×SPD как обычно.
- Трудный Ландшафт замедляет Шагоходы как пехоту, но не повреждает.
- Может совершать Парирование и Уклонение, но со штрафом –Размер машины×10. Уклонение всегда комбинированное с Operate–10.
- Пилот может использовать все оружие дальнего или ближнего оружия машины в один Ход, как если бы у него был Трейт Multiple Arms достаточный, чтобы управлять всем этим оружием.
- Имеет показатель S и Трейт Unnatural S, что записываются в скобках после типа Ходовой в формате **(SPD, S+Un.S=S.b)**. Может использовать эту Силу в тестах Атлетики и для приемов рукопашного боя, но профили рукопашного оружия уже включают ее. Для расчета веса подъема машины используется S.b×2. Если S.b. машины меняется, это соответственно изменяет урон ее рукопашного оружия.
- Раз в Раунд вне своего Хода Шагоход может повернуться на до 180° – обычно, чтобы подставить лобовую броню под атаку. Талант ***Combat Master*** позволяет пилоту совершить это до ½ WS.b (окр.▲) раз в Раунд
- Рукопашные атаки по Шагоходу не могут быть использованы с обычной прицельной атакой –20, чтобы наносить попадание по Кормовой броне с любой другой стороны.

Skimmer / Скиммер

- Постоянно летает на Приземной высоте как с Трейтом Hoverer и игнорирует Трудный Ландшафт, кроме высокого (вроде деревьев).
- Может накреняться, увеличивая или уменьшая углы вертикальной наводки всех орудий на до 30°
- Может на короткое время летать на Низкой высоте (за полудействие совершая смену высоты и перемещаясь на до SPD м), но не может провести на ней большее 1 полного Хода. Если на 2-й Ход после поднятия на Низкую высоту Скиммер не опустился обратно на Приземную, он получает эффект Крушение.
- +10 на тесты Маневрирования.
- На при Повороте на Месте, Малом и Большом Ходу и Хаотичном Маневрировании может поворачивать на неограниченный угол.
- При Малом и Большом Ходу и Хаотичном Маневрировании может летать боком, а не только вперед и назад.
- Рукопашные атаки по Скиммеру получают штраф –10.
- После совершения Тарана пилот должен пройти тест Operate (+0), или Скиммер терпит Крушение.

Plane / Самолет

- Может летать только на Низкой и Высокой высоте (совершая Смену Высоты полным действием, при этом двигаясь на от ½ до 1 SPD м).
- Если не подвигается хотя бы на ½ SPD в свой Ход, получает эффект Штопор, если на Высокой высоте, или Крушение, если на Низкой.
- Может приземлиться с Низкой высоты только за полное действие при наличии взлетно-посадочной полосы длиной не меньше SPD м.
- После совершения Тарана (против цели на той же высоте) пилот должен пройти тест Operate (–20), или Самолет получает эффект Штопор, если на Высокой высоте или Крушение, если на Низкой.

ТРУДНЫЙ ЛАНДШАФТ

Трудный Ландшафт для машин отличается от Трудного Ландшафта для персонажей – кусты, снег или ковер из трупов мало помешают проходу танка или шагохода, в то время, как препятствия, вроде ящиков, деревьев, остовов сгоревшей техники или противотанковых ежей, которые с точки зрения пехоты считаются Укрытиями, для техники будут препятствиями на пути.

Трудный Ландшафт не замедляет машины, но вместо этого представляет для них дополнительную опасность, потенциально повреждая Ходовую. Когда машина пересекает Трудный Ландшафт, водитель должен пройти тест Operate+0 со штрафом для этого вида Ландшафта. При Провале машина получает Провалы непоглощаемого урона в Ходовую. На 5+ Провалов или при Критическом Провале машина останавливается, наполовину заходя в область Трудного ландшафта (или подвигаясь только на половину длины корпуса, если она стартовала в нем).

Тесты Трудного Ландшафта получают бонус +5 при совершении Малого Хода, –5 при совершении Хаотичного Маневрирования и Налета и +10 при совершении Полного Хода и Тарана.

Если суммарный штраф теста Трудного Ландшафта (с учетом всех модификаторов) поднимается до 0 или выше, машина может двигаться по этому Ландшафту безопасно без всяких тестов (а Шагоход не замедляется).

Все тесты Маневрирования на Трудном Ландшафте также получают штраф, равный штрафу этого Ландшафта.

Ландшафт	Штраф
Пашня, Сухое поле, Неглубокая грязь, Свалка, Пересечение окопов шириной не более половины длины машины.	–5
Глубокая грязь, Густые заросли, Кусты, Зыбучие пески, Стоячая вода меньше 20 см в глубину	–10
Текущая вода глубиной в метр, Густой лес, Каменистая и ненадежная поверхность, Городские развалины	–15
Противотанковые ежи, Остовы техники, Попытка проехать сквозь кирпичные стены гражданских строений.	–20

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ОРУДИЙ

Некоторые орудия на машинах имеют свои особые свойства, не встречающиеся на личном оружии. Многие орудия на техники имеют профили лучше, чем у аналогичных ручных оружий, но они более громоздкие и тяжелые, непригодные для использования пехотой, при этом куда легче в производстве и, как результат, дешевле, легче в ремонте и реквизиции.

Anti-Air / Зенитное

Это оружие может стрелять по целям, летающим на Низкой и Высокой высоте без штрафов и игнорирует штраф за скорость цели.

Arcing / Навесное

Это оружие может стрелять на огромные расстояния по параболе по целям вне прямой видимости. Для этого экипаж должен получать координаты по воксу или еще каким-то методом связи от наблюдателей. Чтобы совершить выстрел по цели вне прямой видимости, один из членов экипажа должен за ментальное полудействие пройти тест Logic–10, чтобы рассчитать траекторию – за каждый Провал на этом тесте выстрелы получают штраф –10. Когда стреляет батарея орудий, командир батареи может одним действием рассчитать траекторию для всей батареи. При промахе стрельбой навесом шаблон смещается на 2d10 м вместо 1d10.

Multishot (X) / Мультивыстрел

Это оружие имеет невероятную скорострельность. Его расход боеприпасов увеличивается в X раз, но также в X раз увеличивается количество попаданий.

Ordnance / Артиллерия

Это огромное крупнокалиберное орудие. Когда из него совершают выстрел, все остальные атаки этой же машины до начала следующего Хода стрелка получают штраф –30 из-за сотрясающей машину отдачи. Если экипаж действует в одну инициативу, это оружие всегда стреляет первым, если только у него нет соосного – тогда первым стреляет соосное.

При прямом попадании (центром шаблона взрыва при попадании по площади) это орудие бросает на урон 2 раза и выбирает лучший.

Quad / Квад

Это блок из 4-х стволов. Оружие считается как Twin-Linked, но при стрельбе из этого оружия делается две атаки с одинаковыми модификаторами по той же цели и каждая наносит свои попадания. Когда орудие Заклинило или повреждено первый раз, оно меняет это свойство на Twin-Linked пока не будет починено или расклинено.

ОРУДИЯ

У разъемов под орудия техники есть несколько специфических характеристик, которые обычно записываются в следующем формате:

Оператор / Установка (ГН/ВН)

- **Оператор** – какой член экипажа оперирует оружием.
- **Установка** – разновидность установки оружия на технику.
- **ГН** – диапазон углов горизонтальной наводки, де 0° – вперед, +90° – вправо, –90° – влево. 360° обозначает круговой траверс.
- **ВН** – диапазон углов горизонтальной наводки, де 0° – горизонтально, +90° – строго вверх, –90° – строго вниз.

Стандартная Комплектация

Машины обычно реквизируются в стандартной комплектации и орудия в этой комплектации отмечены в профиле машины **темно-красным**. Орудия на замену нужно реквизировать отдельно. Машину можно реквизировать сразу с альтернативным главным орудием, но при этом ее Редкость повышается до Редкости этого орудия, если оно выше.

Установка

Fixed / Закрепленное

Это оружие имеет очень узкий угол горизонтальной наводки и требует поворота всем корпусом машины для ведения цели. Оно стреляет практически строго вдоль продольной оси машины и выстрелы из него являются комбинированными с тестом Operate +10 водителя.

Hull / Корпусное

Это оружие установлено в глубокой бойнице в корпусе машины. Прицельные атаки в него получают дополнительный штраф –10, а Крит. эффекты по нему уменьшаются на 2. В него нельзя целиться и случайные попадания игнорируют его, если машина не повернута к атакующему той стороной, в которой орудие установлено.

Turret / Башенное

Это оружие установлено в башне, обычно вращающейся на все 360° градусов. Поворот башни на более чем 90° в Ход будет требовать от стрелка траты действия. На танках с несколькими башнями башни поменьше имеют ограниченные углы наводки, т.к. они мешают друг другу.

Sponson / Спонсонное

Это оружие установлено в разнесенный спонсон на борту, лбу и иногда даже корме машины. В него нельзя целиться и случайные попадания игнорируют его, если машина повернута к атакующему стороной, обратной той, в которой орудие установлено.

Coaxial / Соосное

Это оружие установлено параллельно другому орудию и использует его углы наводки. Стрелок может одним действием выстрелить сначала соосным орудием, потом основным, получая бонус прицеливания на обоих. Основное орудие получает бонус +20 от Трассеров в соосном, вместо +5 как обычно. Соосные орудия по умолчанию заряжены трассерами.

Pintle / В люке

Это оружие установлено в люке снаружи машины и позволяет вылезшему в люк члену экипажа стрелять из него. Оно считает крит. эффекты выше 8 как 8. Оружие, отмеченное как **Pintle (R)**, может быть использовано изнутри машины, не вылезая в люк, но стрелок не получает преимуществ при-целов на этом оружии и не может пытаться перезаряжать или раскли-нивать это оружие, не высунувшись из люка. Оружие, отмеченное как **Pintle (B)**, может быть использовано *только* изнутри машины.

Underslung / Под днищем

Это оружие установлено в подвижной дистанционно управляемой мини-турели с нижней стороны машины. Оно почти всегда вращается на все 360°, но имеет ограниченные углы наводки вверх, фокусируясь в основном на целях ниже самой машины. Такое орудие не будет получать случайных попаданий от выстрелов сверху или оружием, стреляющим навесом. Чаще всего такие орудия встречаются на скиммерах и самолетах.

Боекомплект

Если не сказано обратного, машина может хранить достаточно боеприпасов для 10 перезарядок каждого орудия. Для оружия с отличным боекомплектом его Clip записывается как X/Y – где X – магазин самого оружия, а Y – боекомплект машины. Машины с Трейтом Open Topped могут заряжать орудия снарядами вне самой машины, размещенными не далее SPD×2 Заряжающего на земле или в машине снабжения.

ДЕЙСТВИЯ ЭКИПАЖА

Поворот на Месте

Действие: Полудействие
Тип: Движение, Физическое
Водитель поворачивает машину на до 180° в любую сторону.

Малый Ход

Действие: Полудействие
Тип: Движение, Физическое
Водитель ведет машину вперед или назад на расстояние до SPD×1 и может в процессе движения поворачивать ее на до 90° (в т.ч. разбивая общий угол по частям в разных точках пути) в любую сторону за каждую пройденную длину своего корпуса.

Большой Ход

Действие: Полное действие
Тип: Движение, Физическое
Водитель ведет машину вперед или назад на расстояние до SPD×2 и может в процессе движения поворачивать ее на до 45° (в т.ч. разбивая общий угол по частям в разных точках пути) в любую сторону за каждую пройденную длину своего корпуса.

Полный Ход

Действие: Полное действие
Тип: Движение, Физическое, Маневрирование
Водитель ведет машину вперед на расстояние до SPD×2 и делает тест Operate(A)–10. За каждый Успех он может преодолеть еще 5м. При Успехе техника также может поворачивать на угол до 90° суммарно, но при Провале может двигаться только по прямой. На 5+ Провалов машина получает эффект Потеря Управления (или Крушение для Скиммера).
До начала следующего Хода водителя экипаж и пассажиры не могут Погружаться или Выгружаться из машины, машина не может совершать Вираж, все стрельба по машине получает штраф –20, все рукопашные атаки – бонус +20, а все атаки из машины – штраф –30.

Хаотичное Маневрирование

Действие: Полное действие
Тип: Движение, Физическое, Маневрирование
Водитель ведет машину вперед или назад на расстояние до SPD×1 и может в процессе движения поворачивать ее на до 90° (в т.ч. разбивая общий угол по частям в разных точках пути) в любую сторону за каждую пройденную длину своего корпуса. После этого он делает тест Operate(A)+0 – за каждый Успех до начала следующего Хода водителя все атаки по машине и с нее получают штраф –10. На 5+ Провалов машина получает эффект Потеря Управления (или Крушение для Скиммера).

Вираж

Действие: Реакция
Тип: Физическое, Реакция, Избегание, Движение, Маневрирование
Сразу после получения попадания от атаки, которую он может видеть, но до броска на урон, водитель бросает на Operate(A)–Размер машины×10. При Успеха, он уклоняется от атаки и попадание становится промахом, аналогично как с пешим Уклонением.

Налет

Действие: Полное действие
Тип: Атака, Движение, Физическое, Рукопашное
Только **машины с Трейтом Open Toped** могут совершать этот маневр.
Водитель ведет машину вперед на расстояние до SPD×2 и может в процессе движения поворачивать ее на до 45° (в т.ч. разбивая общий угол по частям в разных точках пути) в любую сторону за каждую пройденную длину своего корпуса. Если он проезжает мимо врага, водитель, экипаж и/или пассажиры могут совершить по врагу рукопашную атаку как с базой Верховая Атака, но с модификатором –10 вместо обычного +20. Если машина проезжает мимо нескольких противников, еще не атаковавшие или имеющие несколько атак члены экипажа и пассажиры могут атаковать их. Это движение не вызывает Свободные атаки по машине или ее экипажу/пассажирам, кроме следующих случаев:

1) Машина начала свой Ход связанной в рукопашной. Другие персонажи в рукопашной получают свободную атаку по ней как обычно.

2) Рукопашное оружие противника, мимо которого она проезжает (в т.ч. цели, если она выжила) имеет Rng хотя бы на 2 выше, чем у оружия атакующих. В этом случае Свободная атака может проводиться как против самой машины, так и против экипажа или пассажиров, что участвуют в Налете.

Таран

Действие: Полное действие
Тип: Атака, Движение, Физическое, Рукопашное
Водитель ведет машину вперед на расстояние до SPD×2 и может **только в начале движения** повернуть ее на до 45°. Если он оканчивает движение в контакте с другим существом, то получает попадание, наносящее I(Cr) Dmg, равный Лобовой AP + 1d10, +еще 1d10, если машина подвигалась на 1,5 SPD и более. Уклонение от Тарана получает бонус +30. Вираж против Тарана является встречным против Operate+0 таранящего водителя.

Если цель не больше Размером, чем машина, ее отбрасывает от машины на расстояние <Урон до Поглощения / 10 × (1 + Размер машины – Размер цели)>м. Отброшенная тараном цель на 1 и более Размера меньше таранящей машины должна пройти тест S–10, A–10, Athletics+0 или Acrobatics+0, или ее сбивает с ног; Шагоходы делают бросок Operate+10 и при Провале получают эффект Опрокидывание. Силовые щиты, что не вызывают при срабатывании смещение цели, не предотвращают ее отбрасывание ударом, даже если успешно отменяют урон.

Если машина таранит цель Размером не меньше себя, машина получает попадание в лобовую броню, наносящее I(Cr) Dmg, равный Поглощению цели от Тарана + 1d5 или 1d10, если машина подвигалась на 1,5 SPD и более. Если у таранящей машины осталось движение, и она отбросила или убила цель, водитель может выбрать продолжать двигаться по прямой и таранить следующую цель, но каждая предыдущая цель Тарана уменьшает расчетный урон Тарана на свой Размер+2. Одну и ту же цель нельзя таранить более одного раза – когда машина упирается в уже отброшенную Тараном цель, она обязана остановиться.

Погрузка/Выгрузка

Действие: Полудействие / Полное действие
Тип: Движение, Ментальное, Физическое

Члены экипажа могут за полное действие выйти из машины и подвигаться на дистанцию до их скорости полудвижения (SPD×1). Аналогично они могут за полное действие подвигаться к машине на дистанцию до их скорости полудвижения (SPD×1) и залезть внутрь, заняв свои станции.

Пассажиры могут совершить вход или выход из машины за полудействие, и для них это действие не является Ментальным. Пассажиры могут за полное действие совершить Перебежку, начиная или оканчивая Ход в машине – если они начинают Ход в машине, они получают при Перебежке укрытие, как если бы были внутри машины.

Поворот Башни

Действие: Свободное действие / Полудействие
Тип: Физическое
Стрелок может повернуть башню машины на до 1-90° Свободным Действием и на 91-180° – Полудействием.

Стрельба

Действие: Разное
Тип: Атака, Физическое, Стрельба
Стрельба из орудий машины следует тем же правилам, что и обычно. Тяжелое оружие машины всегда Закреплено и не получает обычного штрафа –10 за движение.

Перезарядка

Действие: Разное
Тип: Физическое
Стрелок может заряжать оружие как обычно. Заряжающий и еще один член экипажа могут помогать перезаряжать орудие за полное действие уменьшая Rld орудия на 1 (2 при наличии таланта Rapid Reload) каждый – если это опускает Rld до 0, стрелок может не отрываться на перезарядку.

Обзор

Действие: Полудействие
Тип: Физическое, Ментальное
Командир или любой член экипажа в машинах без Командира может осмотреть сенсоры и/или смотровые щели куполы машины. Это дает ему обзор 210° в направлении по его выбору и позволяет предупреждать остальной экипаж об угрозах и целях вне их обзора тестом Command+30.

Люк

Действие: Полудействие
Тип: Физическое
Командир может по грудь вылезти из люка или залезть обратно. В люке он получает Укрытие как от Бортовой AP в ноги и торс и может атаковать врагов, используя личное оружие (кроме длинных винтовок и тяжелого оружия) или оружие в люке машины, но получает –10 на Уклонение. Находясь в люке, он может совершать Обзор свободным действием.

КРИТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ МАШИН

Ходовая:

1	Атака по двигателю или ходовой части требует от водителя броска на Operate+0, чтобы справиться с Управлением. При провале машина поворачивается в случайную сторону. Водитель получает 1 Усталости.
2	Машину сильно встряхивает, но не наносит опасного урона. В следующий Ход, машина не может двигаться быстрее, чем ее SPD.
3	Один из траков, осей, суставов или же подача топлива получает мощное попадание, теперь ходовая часть с одной стороны работает медленнее. Поломка «Ходовая Часть Повреждена».
4	Повреждение двигателя или топливоводов снижает максимальную мощность. Водитель должен проходить тест Operate–20, чтобы двигаться быстрее Малого Хода. На 3+Провалах двигатель глохнет.
5	Машина теряет управляемость и проезжает вперед на ½ SPD. Если она не двигалась, ничего не происходит. После этого Скиммер терпит Крушение, а Шагоход Опрокидывается.
6	Попадание взрывает колесо, ломает колено шагохода или ломает часть репульсоров. Поломка «Ходовая Часть Сломана». Если это опускает SPD до 0, то «Ходовая Часть Уничтожена».
7	Внутренний взрыв наносит водителю, 1d10 I Dmg в голову и 1 Усталости. В свой Ход водитель должен пройти тест Operate–10, или: Колеса/Гусеницы – Потеря Управления, Скиммер – Крушение, Шагоход – Опрокидывание.
8	Взрыв уничтожает Ходовую машины и немедленно останавливает ее. Поломка «Ходовая Часть Уничтожена», Скиммер терпит Крушение, а Шагоход Опрокидывается.
9	Как и выше, но в машине также начинается Пожар.
10+	Попадание сокрушает ходовую часть, после чего машина проезжает ½ SPD по прямой и переворачивается. Все орудия, башни и оборудование уничтожены. Поломка «Ходовая часть уничтожена».

Корпус:

1	Мощное попадание по корпусу встряхивает машину, заставляя сидящих внутри схватиться за что-нибудь, чтобы не упасть. Члены экипажа должны пройти тест T+10, или будут Оглушены на 1 раунд.
2	Одна из труб внутри машины дает трещину и машину заполняет едкий и опасный дым. Пока один из членов экипажа не потратит полное действие на устранение неполадки, все действия экипажа получают штраф –20.
3	Резкий удар подбрасывает машину вверх, разбрасывая незакрепленные вещи. Все не пристегнутые члены экипажа должны пройти тест T+0, или Оглушены на 1d5 раундов. На 1 Раунд все атаки имеют штраф –10.
4	Удар повреждает электропроводку или силовые кабели и случайный член экипажа получает 1d10+6 E(El) Dmg в торс и 1 Усталости.
5	Несколько бронеплит пробиты или оторваны, что снижает AP на стороне попадания на 1d10.
6	В отсеке экипажа гремит небольшой взрыв, ранящий случайного члена экипажа. Тот получает 1d10+6 X Dmg, 1 Усталости, и должен пройти тест A+0, или Загореться.
7	Попадание пробивает в броне огромную дыру. AP на стороне попадания уменьшается вдвое (окр.▲). Все члены экипажа бросают 1d5 и на 1 получают ¼ непоглощенного машиной урона. Машина теряет Трейт Enclosed.
8	Как и выше, но в машине начинается Пожар.
9	Машина уничтожена. Бросьте 1d10 за каждое орудие – на 1-5 оно тоже уничтожено. Все члены экипажа получают 1d10+6 X Dmg и должны пройти тест T–10 или Оглушены на 1d10 Раундов. Скиммер терпит Крушение.
10+	Как и выше, но члены экипажа получают 2d10+18 X Dmg, а другие существа в 2d10 м от машины – 1d10+6 X Dmg. Если у машины есть Трейт Open Topped, члены экипажа могут пройти тест A–20), чтобы выпрыгнуть перед взрывом, получив урон как снаружи.

Орудие:

1	Попадание оставляет орудие невредимым, но удар сшибает стрелка с его места и Оглушает его на 1 Раунд.
2	Скользящее попадание сотрясает орудие, повреждает систему подачи боеприпасов, выбивает заслонку или вызывает короткое замыкание. Орудие получает Клин и может быть Расклинено по общим правилам.
3	Попадание выводит из строя прицельные системы, повреждает смотровые щели, а на голову стрелку сыплется град осколков. Орудие получает штраф –10 на стрельбу на 1d5 Раундов.
4	Издавая звук корежащегося металла, орудие застревает в своем креплении. Поломка «Орудие Заклинило».
5	Попадание разрушает механизм заряжания орудия или его силовую установку. Поломка «Орудие Выведено из Строя».
6	Взрыв уничтожает прицельные приспособления орудия. Поломка «Прицельные Системы Уничтожены».
7	Попадание серьезно повреждает механизм орудия. При стрельбе бросайте 1d10 – на 1-3 орудие детонирует, стрелок получает ½ урона (окр.▲) от выстрела, а орудие – поломку «Орудие Уничтожено».
8	Орудие взрывается, вырываясь из своего крепления. Все его стрелки бросают 1d4 и на 1-4 получают ½ урона (окр.▲) от выстрела, а орудие – поломку «Орудие Уничтожено».
9	Как и выше, но взрывная волна ударяет по всему экипажу. Каждый член экипажа получает 1d10+6 X Dmg, 1 Усталости и должен пройти тест A+0 или Загореться.
10+	Как и выше, но удар подрывает боекомплект. Машина уничтожена и не может быть восстановлена. Все внутри получают 2d10+18 X Dmg, а другие существа в 2d10 м от машины – 1d10+6 X yDmg. Если у машины есть Трейт Open Topped, члены экипажа могут пройти тест A–20, чтобы выпрыгнуть перед взрывом, получив урон как снаружи.

Башня:

1	Мощный удар сотрясает башню, все члены экипажа в башне Оглушены на 1 Раунд. Если башня не имеет экипажа, эффекта нет.
2	Толком не разобрать, что повредил этот тяжелый удар, но орудие перестает работать. Орудие получает Клин, но не теряет весь боезапас и может быть Расклинено по общим правилам.
3	Попадание выводит из строя прицельные системы, повреждает смотровые щели, а на голову стрелку сыплется град осколков. Орудие получает штраф –10 на стрельбу на 1d5 раундов.
4	Издавая звук корежащегося металла, башня застревает и перестает поворачиваться. Поломка «Башню Заклинило».
5	В башне отрубается питание и она перестает работать. Башня не может вращаться, а орудие не стреляет, пока питание не будет восстановлено за полное действие тестом Tech-Use–40.
6	Взрыв уничтожает прицельные приспособления башни. Все орудия в ней получает поломку «Прицельные Системы Уничтожены»
7	Попадание пробивает в башне огромную дыру. AP башни со всех сторон уменьшается вдвое (окр.▲). Все члены экипажа бросают 1d5 и на 1 получают ¼ непоглощенного машиной урона. Машина теряет Трейт Enclosed.
8	В башне гремит несколько взрывов и ее охватывает огонь. Все орудия в башне получают поломку «Орудие Уничтожено», все оборудование разрушено, поломка «Башню Заклинило», и в башне Пожар.
9	Как и выше, но теперь все члены экипажа машины (не только башни) должны пройти A+0, или Загореться.
10+	Взрыв боекомплекта срывает башню. Машина уничтожена. Все внутри получают 2d10+18 X Dmg (внутри башни – удвоенный), а другие существа в 2d10 метрах от машины – 1d10+6 X Dmg. Если у машины есть Трейт Open Topped, члены экипажа могут пройти тест A–20, чтобы выпрыгнуть перед взрывом, получив урон как снаружи. Башня отлетает на 3d10 м в случайном направлении и Таранит то, на что приземляется.

ПОЛОМКИ

Легкие Повреждения

Машина потеряла до половины (включительно) Структуры.
Время ремонта: ¼ смены.
Ремонт: Тест **Trade (Technomat) –10**, или **Tech-Use +10**, или **Trade (Engineer) +20**. За каждый Успех восстанавливается 2 Структуры.

Тяжелые Повреждения

Машина потеряла больше половины Структуры. Все тесты вождения и атаки этой машины получают штраф –10.
Время ремонта: ½ смены.
Ремонт: Тест **Trade (Technomat) –30**, или **Tech-Use +0**, или **Trade (Engineer) +10**. За каждый Успех восстанавливается 1 Структуры.

Критические Повреждения

Машина имеет отрицательную Структуру. Все тесты вождения и атаки этой машины получают штраф –20.
Время ремонта: 1 смена.
Ремонт: Тест **Tech-Use –10** или **Trade (Engineer) +0**. Успех восстанавливает 1 Структуры, независимо от уровней.

Последствия Пожара

Машина пережила Пожар и не прошла ремонт после этого. Все тесты вождения машины получают штраф –10.
Время ремонта: 10 минут за каждый Раунд пожара.
Ремонт: Тест **Trade (Technomat) +20**, или **Tech-Use +30**, или **Trade (Engineer) +30**. При Успехе поломка снимается.

Повреждение Брони

АР машины уменьшено каким-то образом, будь то Крит. эффект или свойство оружия.
Время ремонта: ½ смены.
Ремонт: Тест **Tech-Use –10**, или **Trade (Engineer) +0**. Успех восстанавливает 5 АР с одной стороны машины или в башне, независимо от уровней.

Башню/Орудие Заклинило

Орудие не может поворачивать и закреплено в том угле наводки, в котором получило эту поломку. Из него все еще можно стрелять как с если бы у него было крепление Fixed.
Время ремонта: ½ смены для Pintle или Underslung , 1 смена для всех дру-гих установок, 2 смены для Turret.
Ремонт: Тест **Tech-Use +0**, или **Trade (Engineer) +10**. –20 при ремонте башни. Успех снимает поломку.

Прицельные Системы Уничтожены

Атаки из этого оружия получают штраф –20.
Время ремонта: 1 смена, 4 смены для сверхтяжелого оружия.
Ремонт: Тест **Tech-Use –20**, или **Trade (Engineer) –10**, или **Trade (Weaponsmith) +0**. Успех снимает поломку. При провале требует еще одной смены, чтобы понять ошибки в ремонте (броска не требуется), прежде чем повторять попытку.

Орудие Выведено из Строя

Орудие не может совершать атаки.
Время ремонта: 1 смена, ½ смены для Pintle, Underslung , Coaxial, 1 неделя для сверхтяжелого оружия.
Ремонт: Тест **Tech-Use –30**, или **Trade (Engineer) –20**, или **Trade (Weaponsmith) –10**. Успех снимает поломку. На 3+ Провала орудие уничтожено.

Орудие Уничтожено

Орудие сломано за гранью починки.
Время ремонта: 1 смена, ½ смены для Pintle, Underslung , Coaxial, 8 смен для сверхтяжелого оружия.
Ремонт: Тест **Tech-Use –10**, или **Trade (Engineer) +0**. Требует орудия на замену и без него ремонт невозможен.

Ходовая Часть Повреждена

SPD машины уменьшается на 1d10. Водитель должен пройти тест Operate+0, чтобы совершать более одного поворота в Ход.
Время ремонта: ½ смены.
Ремонт: Тест **Trade (Technomat) –10**, или **Tech-Use +10**, или **Trade (Engineer) +20**. На 3+ Провала поломка «Ходовая Часть Сломана».

Ходовая Часть Сломана

SPD машины уменьшается на 2d10. Водитель должен пройти тест Operate–10, чтобы совершать более одного поворота в Ход.
Время ремонта: 2 смены.
Ремонт: Тест или **Tech-Use +0**, или **Trade (Engineer) +10**. На 3+ Провала поломка «Ходовая Часть Уничтожена».

Ходовая Часть Уничтожена

Машина не может передвигаться.
Время ремонта: 2 смены.
Ремонт: Тест **Trade (Technomat) –20**, или **Tech-Use +0**, или **Trade (Engineer) +10**. Требует новую ходовую часть на замену для ремонта.

ЭФФЕКТЫ

Пожар

Все броски экипажа, кроме попыток потушить пожар, получают штраф –20. В начале Хода Командира или Водителя бросьте 1d10+(1 за каждый предыдущий Ход Пожара): на 10+ внутренняя детонация наносит машине 8 непоглощаемого урона. В начале своего Хода каждый член экипажа должен бросить A+30–(10 за каждый предыдущий Ход Пожара), или Загорается. За полное действие член экипажа может сделать бросок A–20, и при Успехе потушить Пожар. После потушенного Пожара машина получает поломку «Последствия Пожара».

Горящие члены экипажа горят по обычным правилам, но в конце своего Хода должны бросить 1d10 – на 10 в машине начинается Пожар.

Потеря Управления

Бросьте 1d5 – на 1-2 машина поворачивает на 45° влево, на 3 едет прямо, на 4-5 – поворачивает на 45° вправо, после чего проезжает SPD+1d10 м. по прямой. Если она врезается во что-то на своем пути, это считается как Таран. Если Потеря Управления происходит в Ход водителя, его Ход немедленно оканчивается. Если машина врезается во что-то, что ее останавливает до прохождения полной дистанции, все члены экипажа должны пройти тест T+0, или получить Оглушение на 1 Раунд.

Опрокидывание

Шагоход падает (в случайном направлении, если не от направленного толчка) и получает 2d10 урона в ту сторону брони, которой он приземлился. При падении с уступа урон увеличивается на 1 за каждые ½ м. Урон от Опрокидывания считает АР вдвое ниже реальной (окр. ▲). Все члены экипажа должны пройти тест T+0, или получить Оглушение на 1 Раунд. Шагоход сбит с ног и может встать только за полное действие (талант Leap Up позволяет встать за полудействие).

Крушение

Если Скиммер находился на Приземной высоте и двигался не быстрее SPD, он смещается в случайном направлении на ½ SPD и падает, получая критический эффект 1d5 в Корпус. Если он ударяется о что-то на пути, это считается как Таран, но рассчитывается по броне той стороны, которой Скиммер ударил цель. Если машина врезается во что-то, что ее останавливает до прохождения полной дистанции, все члены экипажа должны пройти тест T+0, или получить Оглушение на 1 Раунд.

Упавший Скиммер не может совершать Вираж и рукопашные атаки по нему не получают штрафа –10, пока он не подвигается еще раз.

Если Скиммер двигался на скорости выше SPD, он при Крушении смещается на SPD м и его Водитель должен пройти тест Operate–10. При Провале Скиммер переворачивается и падает бортом или крышей: критический эффект от Крушения получает бонус, равный Провалам на тест, а машина получает непоглощаемый урон, равный ½ ее максимальной Структуры (окр. ▲). Если машина еще на ходу, водитель должен потратить полное действие, чтобы вывести ее в нормальное положение, прежде чем продолжать пилотировать ее.

Если Скиммер двигался на Низкой высоте, водитель должен пройти тест Operate –30. При Успехе машина получает эффект как от Крушения на скорости выше SPD с 10–Успехи Провалов на тест против переворачивания, а экипаж получает урон от падения с высоты 10–Успехи м. При Провале Скиммер уничтожен, а экипаж получает 2d10+2×Провалы урона от падения.

Штопор

Самолет переходит на Низкую высоту и Ход водителя немедленно оканчивается. В следующий Ход водитель за полное действие проходит тест Operate–20 – при Успехе он выводит машину из Штопора, а при Провале машина терпит Крушение как Скиммер на Низкой высоте.

РЕМОНТ

Дополнительные Требования

Чтобы ремонтировать поломки часто недостаточно иметь нужные для ремонта Навыки. Нужно также иметь некий минимальный уровень прокачки других Навыков:

Гражданские машины: Нет.

Имперская гусеничная и колесная техника: Common Lore (War) +0, или Common Lore (Tech) +0, или Forbidden Lore (Mechanicus) +0.

Имперские шагоходы: Common Lore (War) +10, или Common Lore (Tech) +10, или Forbidden Lore (Mechanicus) +0.

Имперские самолеты: Common Lore (War) +20, или Common Lore (Tech) +20, или Forbidden Lore (Mechanicus) +10.

Имперские скиммеры: Forbidden Lore (Mechanicus) +10, или Forbidden Lore (Archeotech) +0.

Болт-орудия: Trade (Weaponsmith)+20, или Forbidden Lore (Astartes) +10, или Forbidden Lore (Mechanicus) +0

Плазменные, лазерные и мельта орудия: Forbidden Lore (Mechanicus) +0, Forbidden Lore (Archeotech) +0.

Демонические машины: Forbidden Lore (Daemons) +0.

Машины Ксеносов: Forbidden Lore (Xenos (X)) +10.

Условия Ремонта

Условия	Мод.
Мир кузница; Хорошо укомплектованная крепость; Пустотная ремонтная станция.	+30
Хорошо снабжаемый полевой лагерь; Мир-Улей с высокоразвитой промышленностью.	+20
Полевой лагерь со всем необходимым для ремонта; Мир-Улей среднего типа.	+10
Необходимые инструменты и материалы, но не более того.	+0
Примитивные или неисправные инструменты и материалы; Заброшенная кузница; нехватка запчастей.	–10
Разрушенная кузница Механикус; штормовая погода без укрытий; бесконечные рои вездесущих насекомых; примитивный мир без нужных материалов.	–20
Безжизненная выжженная солнцем пустыня или бескрайняя ледяная пустошь; непролазные, опасные джунгли; почти не снабжаемый полевой лагерь; работа прямо во время боя; работа во время планетарной бомбардировки; работа в тылу врага.	–30

Время Ремонта

Если эффект ремонта не зависит от уровней Успехов, за каждый Успех поверх первого время ремонта сокращается на 5%.

Ремонт наспех: Время ремонта можно сократить вдвое за счет штрафа –30 на все тесты ремонта.

Тщательный ремонт: Время ремонта можно растянуть вдвое, получив бонус +30 на все тесты ремонта.

РЕКВИЗИЦИЯ И ОБСЛУЖИВАНИЕ

Заполучить танк или шагоход не так легко, как новую броню или винтовку. Тесты реквизиции машин считают ее как 10 предметов (–10 на тест), а при создании персонажа машина считается на 1 уровень Редкости выше. При реквизиции или создании персонажа с машиной в стартовом снаряжении в машину можно установить до 5 улучшений или орудий Редкостью не больше самой машины. Машину можно реквизировать сразу с альтернативным главным орудием, но при этом ее Редкость повышается до Редкости этого орудия, если оно выше.

Машина реквизируется, как правило, с полным боезапасом. Стандартные боеприпасы для орудий машины (в основном главных орудий) имеют Редкость на 3 ниже, чем у самого орудия.

Машины также обычно требуют топлива и для большинства имперских машин это прометий (R –1), хотя, например, машины на Шасси Леман Русс могут ездить на любом топливе, хоть дровах (R –3), тогда как самолеты требуют более дорогое авиационное топливо (R 0).

Наконец, машина требует регулярного обслуживания и техосмотра. Если персонаж не владеет своим ремонтным депо или является высококлассным Механикум, способным чинить танки в чистом поле, используя лишь свои мехадендриты и обломки другой техники, ГМ периодически должен требовать от него реквизировать или покупать услуги по обслуживанию его машины, которые обычно обходятся на 2 уровня Редкости меньше самой машины (на 3 для машин с Трейтом Rugged).

СНАРЯЖЕНИЕ

R:-1 | Camo Netting /Камуфляжная сетка

Тесты на маскировку этой машины, в местности, под которую эта камуфляжная сетка создана, получают бонус +30. Чтобы нацепить или снять сетку экипаж тратит 5 минут работы. Когда машина двигается быстрее SPD или оказывается под огнем, камуфляжная сетка уничтожается.

R:0 | Searchlight /Прожектор

Прожектор испускает узкий луч света (считается как шаблон Spray), освещающий цели во тьме. Раз в Ход командир или стрелок могут за свободное действие направить его на цель, на которую нацелилось одно из орудий машины.

R:0 | Smoke Launchers /Дымовые Мортирки

Два блока мортирок, заряженных дымовыми гранатами, установлено на машине. Водитель может как часть движения разместить 6 шаблонов Smoke (10) где угодно на пути машины, чтобы они касались машины в любой момент Хода хотя бы краем шаблона. Перезарядка мортирок возможна лишь снаружи машины и занимает 3 полных действия.

R: 1 | Dozer Blade /Бульдозерный Отвал

Тяжелый бульдозерный отвал прикрывает ходовую с фронта и расчищает дорогу через трудный ландшафт. Уменьшает штраф Трудного Ландшафта на 10. Когда машина получает попадание в Шасси со Лба, бросьте 1d10 – на 5+ это попадание в корпус.

R: 1 | Foamed Wheels /Запененные Колеса

Шины этой машины не надувные а сделаны из цельного блока пенорезины. Она не получает обычного штрафа к SPD от Колесной Ходовой из-за некритического урона в Ходовую.

R: 1 | Spikes /Шипы

Копья и лезвия на лобовой броне усложняют пехоте уклонение с пути машины. Персонаж не получают обычный бонус +20 на Уклонение от Тарана этой машины. Урон от Тарана становится R и получает Pen 2.

R: 1 | Sprinklers /Распылители

Система пожаротушения, дающая бонус +20 на тесты тушения Пожара, тушения Горящих членов экипажа или пассажира и тесты, чтобы не Загореться во время Пожара.

R: 1 | Track Guards /Защита Гусениц

Щитки разнесенной брони прикрывают гусеницы. Критические эффекты в Ходовую получают модификатор –2.

R: 1 | Vox Caster /Вокс Кастер

В машине установлен Вокс-кастер (стр. 164), позволяющий Командиру или лидеру отряда пассажиров отдавать команды другим машинам.

R: 2 | Blast-Out Hatches /Отстреливаемые Люки

Люки и дверцы машины можно отстрелить вставленными в крепление пироболтами. Когда машина уничтожается, в ней Пожар, или она терпит Крушение, экипаж и пассажиры могут покинуть ее, как если бы у машины был Трейт Open Topped. Когда эта система срабатывает, машина остается без люков и дверей до полного ремонта.

R: 2 | Extra Armour /Дополнительное Бронирование

Дополнительные пластины брони защищают экипаж и топливоводы машины. Когда крит. эффект вызывает штрафы для экипажа или Пожар, бросьте 1d10 – на 5+ экипаж игнорирует эффект а Пожар не начинается.

R: 2 | Hunter Killer Missile /Ракета Охотник-Убийца

На машину устанавливается труба с самонаводящейся ракетой. Командир, Водитель или Стрелок могут свободным действием навести ее на любую цель в своем обзоре и выстрелить – ракета совершает выстрел сама с BS 35 и попадает в цель сверху (игнорируя укрытия без крыши и по поражая машины в крышу), с профилем крак-ракеты. Перезарядка трубы занимает 10 Ходов и возможна только снаружи машины. Сама ракета реквизируется с R 1.

R: 2 | Mine Plow /Минный Плуг

Вынесенный вперед минный плуг вспахивает землю перед машиной, подрывая мины. Мины, через которые машина проезжает, наносят попадание по лобовой броне, а не днищу. Дает +20 аблативной Структуры против мин. Также дает те же эффекты, что и Бульдозерный Отвал.

ТРЕЙТЫ МАШИН

Трейт	Описание
Advanced Controls	Водитель может стрелять на Большом Ходу
Advanced Targeting	Может стрелять из множественных орудий
Amphibious	Может плавать
Assault Ramp	Натиск или Бег при Выгрузке пассажиров
Atomantic Shielding	Щит-дефлектор 1-X
Auto-Loader	Серворука-заряжающий
Autonomous	Автопилот может водить машину и стрелять
Ceramite Plating	Иммунитет к Melta, устойчивость E(Fl) Dmg
Command & Control	Командование машинами и отрядами с +10
Conductive Plating	E(El) Dmg игнорирует половину AP машины
Daemonic Possession	Иммунитет к крит. эффектам экипажа и щит
Damage Control	Переброс крит. урона, легче тушение
Enclosed	Экипаж защищен от атак снаружи
Fall Breaks	Крушение с Низкой высоты как с Приземной
Fast	Улучшенный Большой и Полный Ход
Immobile	Не может двигаться
Indestructible Chassis	Восстановление после уничтожения
Land Resupply	Перезарядка только на земле
Legion	Предназначен для Космодесантников
Multi-Legged	Легче переносит Опрокидывание
Multi-Targeter	Независимая стрельба в разные стороны
Onslaught	Можно стрелять во время Натиска
Open Topped	Можно атаковать из машины
Orbital Deployment	Быстрая высадка с орбиты
Ponderous	Может двигаться только Малым Ходом
Reinforced Armour	½ крит эффектов от негативной Структуры
Rugged	Легко чинится
Sealed	Защита от газов и жидкостей
Side Hatches	Бег из транспорта
Siege	Крыша имеет AP Лба а днище – Бортов
Super-Heavy	Вездеходность и защита экипажа
Vector Thrusters	Доп. поворот в конце движения
Voidcraft	Способен к полету вне атмосферы
Void Shields	Энергетические щиты против стрельбы
Volatile	Чаще взрывается при Пожаре
VTOL	Может зависать как Скиммер
Warded	Анти-Варповая защита

ОПИСАНИЯ ТРЕЙТОВ:

Advanced Controls /Продвинутые Системы Управления

Прицельные системы и штурвалы управления машиной интегрированы. Водитель может совершить Большой Ход, Малый Ход или Хаотичное Маневрирование и выстрел из орудий одним полным действием.

Advanced Targeting /Продвинутые Прицельные Системы

Орудия этой машины настроены на общую прицельную систему. Это позволяет члену экипажа одним действием выстрелить из всех орудий, которыми он управляет, по одной цели или группе целей не более чем в 2м от основной цели (с разрешения ГМа цели на большем расстоянии могут быть включены, если между ними небольшое угловое расстояние). Только первый выстрел получает преимущество Прицеливания.

Amphibious /Амфибия

Эта машина может передвигаться по поверхности водоемов как по открытой местности и не считает неглубокую воду Трудным Ландшафтом.

Assault Ramp /Штурмовая Рампа

Эта машина имеет просторную лобовую рампу для выгрузки пассажиров в гущу боя. Пассажиры могут Выгрузиться из нее за полное действие, совершив Бег или Натиск из рампы тем же действием.

Atomantic Shielding (X) /Атоматические Щиты

Бронепластины этой машины укреплены полями усилителей межатомных связей. Она получает не перегружающийся технологический щит-дефлектор 1-X.

Auto-Loader /Автозарядник

Эта машина оборудована автоматизированной системой перезарядки орудий и считается имеющей Заряжающего с Талантом Rapid Reload.

Autonomous (X/Y/Z) /Автономная

Эта машина оснащена продвинутым автопилотом, который может в меру своих вычислительных мощностей заменять экипаж. Автопилот имеет порог Operate+0 в X, BS в Y и Awareness+0 в Z и может заменять любых членов экипажа. Автопилот не является полноценным ИИ и не может принимать свои решения – он лишь выполняет приказы командира или водителя, или повторяет выполнение последних действий экипажа. Автопилот бросает 1d10 + Y/10 (окр.▼) на Инициативу.

Ceramite Plating /Керамитовая Броня

Эта машина защищена пластинами термостойкого керамита. Свойство Melta не работает против нее, а против E(Fl) Dmg ее AP удваивается.

Command & Control /Командно-Штабная

Эта машина предназначена для командира и оснащена как мобильный штабной центр. Командир, член экипажа или один из пассажиров этой машины может Командовать другими подчиненными ему машинами или отрядами как обычно Командуют отдельными бойцами. Эффект складывается с воздействием других Талантов. Он также получает бонус +10 на все тесты Командования, кроме Брифингов. Командно-Штабная машина по умолчанию оснащена Вокс-Кастером и Ауспексом (версия в 50 кг).

Conductive Plating /Проводящая Броня

Броня этой машины проводит электричество. Ее AP со всех сторон считается вдвое ниже реального (окр.▲) против E(El) Dmg.

Daemonic Possession (X) /Демоническая Одержимость

Эта машина управляется демоном, заключенным в демоническом ядре, а не обычным экипажем. Она игнорирует все критические эффекты, что действуют на экипаж. Демон может управлять всеми орудиями машины, как если бы у нее были Трейты Advanced Controls и Advanced Targeting. Машина также получает не перегружающийся чародейский щит-дефлектор 1-X за счет укрепления машины демонической энергией. Атаки, что игнорируют Трейт Daemonic, игнорируют и этот щит.

Damage Control /Саморемонт

Когда эта машина получает Критический урон, Командир или водитель могут заставить атакующего перебросить кубик критического результата. Каждый член экипажа может раз в Ход пытаться тушить Пожар или Горящих членов экипажа свободным действием.

Enclosed /Закрытая

Члены экипажа и пассажиры внутри закрытой техники не могут атаковать врага своим личным оружием, не воспользовавшись люком, дверью, бойницей и т.п., их нельзя атаковать снаружи машины без использования каких-то особых чувств, что позволяют смотреть внутрь, и они получают полное укрытие от атак снаружи машины, равное AP той стороны машины, с которой их атакуют.

Fall Breaks /Тормоза Падения

Скиммер оборудован системой экстренного торможения при свободном падении. Когда он терпит Крушение на Низкой высоте, водитель может активировать эту систему и считать это Крушением с Приземной высоты, но сразу после приземления машина получает поломку «Ходовая Часть Повреждена». Чем бы они ни были, тормоза нельзя активировать более 1 раза за бой или сцену, т.к. они требуют длительной перезарядки.

Fast /Быстрая

Эта машина более приспособлена к движению на максимальной мощности. Ее водитель может использовать Большой Ход полудействием. При использовании Полного Хода ее SPD утраивается, а не удваивается, а тесты Operate для Полного Хода получают бонус +20 (обычно до +10).

Immobile /Неподвижная

У этой машины нет ходовой части и она не способна перемещаться или совершать Виражи. Все попадания в ее Ходовую считаются как в Корпус.

Indestructible Chassis /Неразрушимое Шасси

Шасси и каркас этой машины способны пережить самые тяжелые повреждения. Ремонт критических повреждений этой машины восстанавливает 1 Структуры за каждый нечетный Успех, вместо только 1. Когда машина уничтожается, ее все еще можно ремонтировать, как если бы у нее было –10 Структуры. Когда уничтожается ее Ходовая, ее можно чинить как Сломанную Ходовую.

Land Resupply (X) / Перезарядка на Земле

Орудия этой машины могут быть перезаряжены только снаружи, обычно вне боя, и не имеют запаса боеприпасов для перезарядки на борту. Номера в скобках отмечают установки орудий, что являются исключением из этого правила и перезаряжаются как обычно.

Legion / Легион

Эта машина предназначена для использования Космодесантниками. Персонажи Размером меньше 1 или с S.b меньше 8 получают штраф –20 на все тесты для управления этой машиной. Космодесантники обычно не могут управлять машинами без этого Трейта.

Multi-Legged (X) /Многоногая

У этого Шагохода больше 2-х ног. При Опрокидывании он всегда получает урон по Лобовой броне, может Встать полудействием вместо действия, а экипаж получает бонус +20 на тест против Оглушения. Когда он получает поломки «Ходовая Часть Повреждена» или «Ходовая Часть Сломана», эффект снижения его SPD уменьшается на X – если это снижает эффект до 0, поломка игнорируется. Шагоход также может Карабкаться по тем же правилам, что и персонажи.

Multi-Targeter /Мультиприцел

Системы наведения этой машины позволяют пилоту одновременно вести несколько целей с разных направлений. Он может стрелять по разным целям независимо от угловой дистанции между ними.

Onslaught /Штурм

Системы наведения этого шагохода предназначены для штурма. Когда он совершает Натиск, пилот может совершить стрелковую атаку по цели Натиска или группе целей не более чем в 2м от основной цели (с разрешения ГМа цели на большем расстоянии могут быть включены, если с позиции стрелка между ними небольшое угловое расстояние). Эта стрельба всегда считается с Боевой дистанции, независимо от реального расстояния. При стрельбе из орудий со свойством Spray выстрел можно провести из любой точки пути Натиска.

Open Topped (X) /Открытая

Члены экипажа и пассажиры могут стрелять из своего личного оружия, оставаясь в едущей машине. Прицельные атаки по машине могут выцеливать экипаж или пассажиров, а атаки по площади также задевают экипаж и пассажиров (используя их настоящий Размер вместо штрафов на попадание). Экипаж может Загружаться и Выгружаться из машины полудействием как пассажиры и совершать Обзор свободным действием. Пассажиры могут Выгрузиться из машины за полное действие, совершив Бег или Натиск тем же действием.

Индикатор в скобках отображает степень защиты экипажа и пассажиров от атак снаружи машины броней машины, что используется как Укрытие (разделены Экипаж / Пассажиры, если они разные):

0 – экипаж полностью открыт и не имеет никакого укрытия;

½ - экипаж имеет укрытие в торс и ноги;

1 – экипаж имеет полное укрытие, кроме как в Раунд, когда они атакуют из машины личным оружием (работает как с атаками из укрытия).

E – действует как Трейт Enclosed.

Orbital Deployment /Орбитальная высадка

Эта машина десантируется с орбиты. В первый Ход она влетает на Высокую высоту и все атаки по ней получают штраф –30 из-за ее высокой скорости. Во второй Ход она приземляется сразу с этой высоты на землю, смещаясь на 2d10 м в случайном направлении от задуманной точки посадки, если только эту точку не «подсвечивает» наводчик или локаторный маяк. При приземлении на занятое место, эта Машина считается совершившей Таран на скорости более 1,5 SPD. Все атаки из машины получают штраф –20 в Раунд, когда она приземлилась.

Ponderous /Громоздкая

Эта машина слишком громоздка и тяжела для скорости. Она не может двигаться быстрее Малого Хода и ее Малый Ход тратит полное действие вместо полудействия. Эта машина не сдвигается при получении Тарана.

Reinforced Armour /Укрепленная Броня

Броня этой машины усилена, а ее важнейшие системы дополнительно защищены. Она уменьшает вдвое (окр.▲) свою отрицательную Структуру в расчете Крит. эффектов (т.е. при –10 Стр. она получает Крит. эффект 5). Когда эта машина получает *непрямое* попадание от оружия со свойством Blast, половина (окр.▼) кубиков урона этого взрыва игнорируется (отбрасывая наибольшие результаты).

Rugged /Простая

Эта машина спроектирована для более быстрого и простого ремонта. Ремонт этой машины получает бонус +20.

Sealed /Герметичная

Эта машина запечатана от воздействия внешней среды и давление воздуха в ней увеличено. Ее экипаж не страдает от газов, а когда она пересекает водоемы по дну, вода не проникает внутрь. Даже когда машина получает урон, разница в давлении выталкивает ядовитые газы (но не воду) из пробоин. Машина теряет этот Трейт от крит. эффектов, что заставляют ее терять Трейт Enclosed, а также временно теряет его при открывании люков, дверей, рамп или бойниц.

Side Hatches /Боковые Двери

Боковые двери этого транспорта предназначены для быстрой высадки. Пассажиры могут Выгрузиться из этих дверей за полное действие, совершив Бег тем же действием.

Siege /Осадная

Крыша этой машины использует АР Лба, а не Бортов как обычно, а ее днище – АР Бортов, а не Кормы как обычно.

Super-Heavy /Сверхтяжелая

Сверхтяжелые машины игнорируют эффекты Трудного Ландшафта и могут преодолевать препятствия, такие как груды камней, танковые ловушки, упавшие деревья, руины, или остовы машин меньше их Размером, без всяких штрафов. Сверхтяжелые шагоходы способны перешагивать через препятствия до 5 м. высотой или просто идти напролом через стены, лес и небольшие здания. Экипаж сверхтяжелой техники игнорирует большую часть критических эффектов, что действуют на экипаж – только критические эффекты повреждения орудий действуют, и только на стрелков и заряжающих этих орудий.

Атаки из этой машины не получают штрафов из-за стрельбы из орудий со свойством Ordnance.

При реквизиции сверхтяжелые машины считаются как 10 обычных машин той же Редкости или 100 обычных предметов (–20).

Vector Thrusters /Векторные Двигатели

В конце любого Движения эта машина может за свободное движение повернуться еще на 90° в любую сторону.

Voidcraft /Космолет

Этот самолет способен летать в космосе так же как в атмосфере.

Void Shields (X) /Пустотные Щиты

Машина защищена мерцающими пустотными щитами, что останавливают все атаки в нее с расстояния более 5 м. Каждый щит имеет АР 30 и 20 Структуры – когда его Структура опускается до 0, щит схлопывается и отключается, но «лишний» урон от атаки, что его схлопнула, теряется. Персонаж с имплантами Механикум, подключившийся напрямую к генераториуму машины, может за полудействие пройти тест Tech-Use+20 и за каждый Успех восстановить одному еще не схлопнувшемуся пустотному щиту 2 Структуры. Он также может за полное действие пройти тест Tech-Use–10 и при Успехе восстановить один из схлопнувшихся пустотных щитов с Успехи×2 Структуры.

Volatile /Взрывоопасная

У этой машины нестабильная силовая установка, непродуманная укладка боекомплекта или просто очень взрывоопасное топливо. Когда в ней Пожар, внутренняя детонация случается на 6+, а не 10+ как обычно. Когда машина взрывается, все, кого задел взрыв, должны пройти тест А–10, или Загореться, а экипаж (если он выжил) Горит автоматически.

VTOL /Вертикальный Взлет

Этот самолет способен зависать на месте. Он не обязан совершать минимальное движение в Ход как другие самолеты и может двигаться на Приземной высоте как Скиммер, приземляться без взлетно-посадочной полосы и опускаться на Приземную высоту за полудействие.

Warded /Огражденная

Эта машина ограждена от психического влияния сложными оккультными узорами, или же является фокусом веры многих существ, приписывающих ей божественные свойства. Психосилы и прочие сверхъестественные способности не могут действовать на ее экипаж, а попадания со свойством Warp Weapon наносят урон по машине, как если бы у них этого свойства не было.

R:0 | Scout Sentinel /Разведывательный Часовой

Легкий разведывательный Часовой служит одновременно разведывательной машиной и машиной огневой поддержки пехоты, особенно в местности вроде густых джуглей или городских развалин, где техника потяжелее не может пройти. Даже в бою на открытой местности дешевизна и мобильность делают его доступной заменой расчету тяжелого оружия.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Walker (12, S 60+4=10)
				Маневренность: +20
25	15	15	20	Размер: 2

Экипаж: Пилот.
Трейты: Conductive Plating, Open Topped (½).

ОРУДИЯ:

1) Пилот (Правая Рука)

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Multilaser / Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	–	Reliable
R: 1 | Missile Launcher / Ракетная Установка						
300м	S/–/–	†	†	7	1×7	Reliable
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	20	2	Reliable
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

2) Пилот (Рукопашная атака)

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Kick / Пинок					
–	0-2	1d10+10 I(Cr)	0	Primitive, Reinforced	-2
R: -1 | Chainblade / Пилоклинок					
–	3	1d10+12 R	4	Tearing, [1]	-2

1 – Позволяет при движении через лес или джунгли на скорости Полудвижения или Полного Движения оставлять за собой просеку, по которой может идти менее вездеходная техника. Обычно нужно 2 Стража с пилоклинками в ряд для просеки под Химеру или Леман Русс.

Доступное снаряжение: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Особые Правила:

Вездеходный –Трудный Ландшафт не замедляет Часового и его пилот может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Беге и Натиске через Трудный Ландшафт.

Длинные Ноги – Часовой не считает преграды высотой меньше 1,5 м Трудным Ландшафтом и просто перешагивает через них, не сбавляя хода.

Тихий Ход – При передвижении на Полудвижение, двигатель и сервоприводы Часового почти не издают звука и его выхлоп незаметен.

Облегченный Боезапас – Разведывательный Часовой имеет в кабине боезапас только на 4 перезарядки своего орудия.

R:1 | Armoured Sentinel /Бронированный Часовой

Лучше бронированная и закрытая версия Часового, предназначенная для участия в открытом бою. Бронированные Часовые обеспечивают огневую поддержку пехоты и могут быть грозными противниками даже для тяжелой пехоты и бронетехники. Их также чаще всего выставляют в патрули по периметрам плацдармов и военных баз.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Walker (10, S 60+4=10)
				Маневренность: +10
30	20	15	20	Размер: 2

Экипаж: Пилот.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed.

ОРУДИЯ:

1) Пилот (Правая Рука)

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Multilaser / Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	–	Reliable
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Missile Launcher / Ракетная Установка						
300м	S/–/–	†	†	7	1×7	Reliable
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	20	2	Reliable
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)
R: 3 | Plasma Cannon / Плазменная Пушка						
150м	S/–/–	2d10+12 E	10	16	2	Blast (3), Maximal, Overheats

2) Пилот (Рукопашная атака)

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Kick / Пинок					
–	0-2	1d10+10 I(Cr)	0	Primitive, Reinforced	-2
R: -1 | Chainblade / Пилоклинок					
–	3	1d10+12 R	4	Tearing, [1]	-2

1 – Позволяет при движении через лес или джунгли на скорости Полудвижения или Полного Движения оставлять за собой просеку, по которой может идти менее вездеходная техника. Обычно нужно 2 Стража с пилоклинками в ряд для просеки под Химеру или Леман Русс.

Доступное снаряжение: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Особые Правила:

Длинные Ноги – Часовой не считает преграды высотой меньше 1,5 м Трудным Ландшафтом и просто перешагивает через них, не сбавляя хода.

Облегченный Боезапас – Бронированный Часовой имеет в кабине боезапас только на 4 перезарядки своего орудия.

R:2| Drop Sentinel /Десантный Часовой

Эти Часовые используются десантными полками, высаживаясь из Валькирий Небесный Коготь, грузовых самолетов или даже с орбиты и обеспечивая десант тяжелой огневой поддержкой.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (11, S 55+4=9)
Л	Б	К		Маневренность: +15
25	15	15	20	Размер: 2

Экипаж: Пилот.
Трейты: Conductive Plating, Open Topped (½), Orbital Deployment.

ОРУДИЯ:

1) Пилот (Правая Рука)

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Missile Launcher / Ракетная Установка						
300м	S/–/–	†	†	7	1×7	Reliable
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

2) Пилот (Рукопашная атака)

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Kick / Пинок					
–	0-2	1d10+9 I(Cr)	0	Primitive, Reinforced	-2

Доступное снаряжение: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

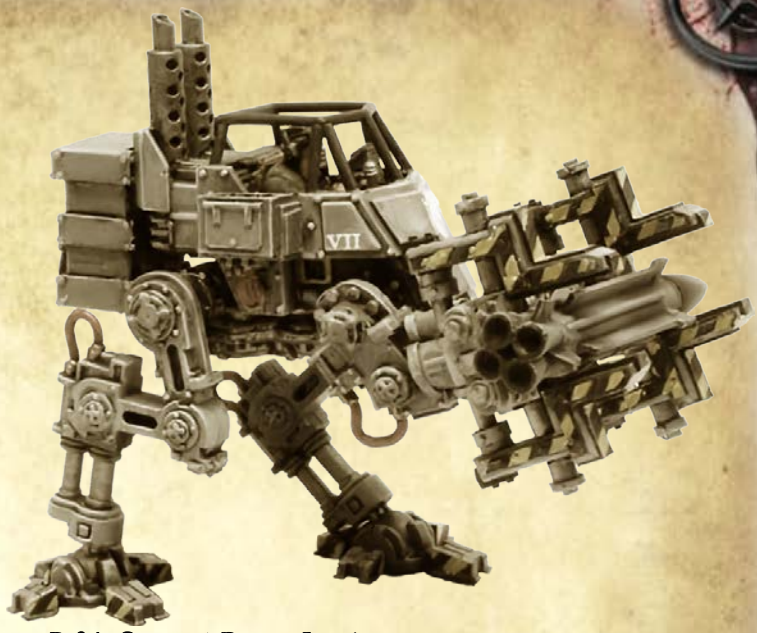
Особые Правила:

Гравишют – Десантный Часовой оборудован тяжелым Гравишютом, который работает по тем же правилам, что и личный Гравишют (стр. 147). Гравишют также позволяет ему совершать Прыжки. При высадке с орбиты пилот должен носить броню со свойством Void и может подключить ее к бакам с кислородом шагохода.

Вездеходный –Трудный Ландшафт не замедляет Часового и его пилот может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Беге и Натиске через Трудный Ландшафт.

Длинные Ноги – Часовой не считает преграды высотой меньше 1,5 м Трудным Ландшафтом и просто перешагивает через них, не сбавляя хода.

Облегченный Боезапас – Десантный Часовой имеет в кабине боезапас только на 4 перезарядки своего орудия.



R:0| Sentinel Power Loader / Часовой Погрузчик

Инженерный Часовой для погрузки боеприпасов и переноса тяжестей. В отчаянных ситуациях погрузчики могут идти в бой и крушить врагов своими мощными серво-захватами и такие контратаки не раз спасали имперские плацдармы, аэродромы и батареи артиллерии от верного уничтожения или хотя бы тяжелых потерь.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (10, S 60+6=12)
Л	Б	К		Маневренность: +5
25	15	15	20	Размер: 2

Экипаж: Пилот.
Трейты: Conductive Plating, Open Topped (½).

ОРУДИЯ:

1) Пилот (Правая Рука)

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 0 | Servo-Clasp / Серво-Захват					
–	4-6	2d10+16 I(Cr)	4	Reinforced	-2

Доступное снаряжение: Searchlight, Smoke Launchers.

Особые Правила:

Вездеходный –Трудный Ландшафт не замедляет Часового и его пилот может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Беге и Натиске через Трудный Ландшафт.

Длинные Ноги – Часовой не считает преграды высотой меньше 1,5 м Трудным Ландшафтом и просто перешагивает через них, не сбавляя хода.

R:0 | Tauos /Таурос

Одна из немногих колесных боевых машин в арсенале Гвардии, Таурос используется в основном десантными полками как быстрая машина разведки и фланговых обходов, т.к. его легкое шасси позволяет сбрасывать его с Валькирий Небесный Коготь.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Wheeled (20)
16	14	14	20	Маневренность: +15
				Размер: 2

Экипаж: Мехвод, Стрелок.
Трейты: Damage Control, Fast, Open Topped (½).

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Pintle (–60°..+60° / –8°..+30°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
80м	S/2/4	†	†	20	4	Imprecise

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Foamed Wheels, Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Стабилизированная Подвеска – При движении по Трудному Ландшафту Таурос всегда считается двигающимся на Малом Ходу, независимо от его реальной скорости. Когда Таурос получает урон от неудачных тестов на Трудный Ландшафт, бросьте 1d10 – на 4+ этот урон игнорируется. Таурос также снижает расчетную высоту падения на 3 м и не получает урон при прыжках с обрывов ниже 3 м.

Гальванические Двигатели – Штрафы к SPD Тауроса от поломок Ходовой уменьшаются вдвое (окр.▲). Он работает от электричества, а не горючего топлива и может быть заряжен от сети или силовых установок большинства танков. На нем также установлены солнечные батареи, что после раскрытия позволяют заряжать его в солнечную погоду, получая 1 час хода за каждые 3 часа зарядки.

R: 1 | Tauos Venator /Таурос Венатор

Эта утяжеленная версия Тауроса с дополнительной парой задних колес имеет собственный реактор и турель с более мощным оружием.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Wheeled (20)
20	16	16	25	Маневренность: +10
				Размер: 2

Экипаж: Мехвод, Стрелок.
Трейты: Damage Control, Fast, Open Topped (½ – Мехвод, 1 – Стрелок).

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / –8°..+30°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Twin Multilaser / Спаренный Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	–	Reliable, Twin-Linked
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3), Twin-Linked

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Foamed Wheels, Vox Caster, Extra Armour, 2 × Hunter Killer Missile.

Особые Правила:

Стабилизированная Подвеска – При движении по Трудному Ландшафту Таурос всегда считается двигающимся на Малом Ходу, независимо от его реальной скорости. Когда Таурос получает урон от неудачных тестов на Трудный Ландшафт, бросьте 1d10 – на 4+ этот урон игнорируется. Таурос также снижает расчетную высоту падения на 3 м и не получает урон при прыжках с обрывов ниже 3 м.

Гальванические Двигатели – Штрафы к SPD Тауроса от поломок Ходовой уменьшаются вдвое (окр.▲). Он работает от электричества, а не горючего топлива и питается от внутреннего реактора (который также питает Мультилазер в турели), не нуждаясь в зарядке.

R: 1 | Taurox /Таурокс

Сравнительно новая техника в арсенале Человечества, Таурокс уступает Химере в бронировании и вездеходности, но более чем компенсирует это в скорости и маневренности. Высокий профиль Таурокса усложняет его скрытие в кустах или окопах, так что, в отличие от Химеры, эта машина предназначена только для мобильной войны.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (15)
25	20	18	30	Маневренность: +5
				Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Заряжающий, 10 Пассажиров.
Трейты: Advanced Targeting, Conductive Plating, Enclosed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / –15°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable, Twin-Linked

2) Командир /Pintle (R) (–150°..+150° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Track Guards.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Особые Правила:

Квад-Траки – Водитель Таурокса может перебрасывать неудачные тесты на Трудный Ландшафт.

Бойницы – В обоих бортах есть по 1 бойнице для стрельбы из личного оружия (угол обстрела 90°).

Зарядники – В пассажирском отсеке Таурокса установлено 10 Батзарядников (стр. 124), питающихся от силовой установки машины.

R:2 | Taurox Prime /Таурокс Прайм

Более тяжело вооруженная и лучше бронированная версия Таурокса, обычно стоящая на вооружении только у штурмовиков. Внушительный арсенал Прайма закономерно привлекает к нему больше вражеского огня, так что эти машины обычно пилотируются более опытными экипажами, способными умело маневрировать под огнем.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (15)
27	20	20	33	Маневренность: +10
				Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Заряжающий, 10 Пассажиров.
Трейты: Advanced Targeting, Conductive Plating, Enclosed, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / –15°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Taurox Battle Cannon / Боевая Пушка Таурокс						
300м	S/–/–	3d10+6 X	4	1	1	Blast (5), Tearing
R: 2 | Twin Rotor Cannon / Спаренная Роторная Пушка						
100м	–/–/12	1d10+6 I	2	600	2	Devastating (1), Reliable, Storm
R: 2 | Taurox Missile Launcher / Спаренная Роторная Пушка						
300м	S/2/–	†	†	4	2	Заряжается обычными ракетами к ракетной установке

2) Командир /Pintle (R) (–150°..+150° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Twin Hot-Shot Volleygun / Спаренная Хот-Шот Залпвинтовка						
75м	S/3/6	1d10+4 E(Ls)	7	180	1	Twin-Linked +Power Setting
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	20	2	Reliable
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Track Guards.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Особые Правила:

Квад-Траки – Водитель Таурокса может перебрасывать неудачные тесты на Трудный Ландшафт.

Бойницы – В обоих бортах есть по 1 бойнице для стрельбы из личного оружия (угол обстрела 90°).

Зарядники – В пассажирском отсеке Таурокса установлено 10 Батзарядников (стр. 124), питающихся от силовой установки машины.

R: 1 | Chimera /Химера

Основная БМП Гвардии и большинства армий Хаоса, Химера доставляет войска на передовую и обеспечивает их огневой поддержкой.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (13)
Л	Б	К		Маневренность: +0
30	22	16	35	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, 12 Пассажиров.
Трейты: Amphibious, Conductive Plating, Enclosed, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / –8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Multilaser / Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	–	Reliable
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	20	2	Reliable
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

2) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

3) Командир /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 1 | Продвинутые Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в башне и люке одновременно.

R: 2 | Командная Химера – Вместимость Пассажиров уменьшается до 6, но машина получает Трейт Command & Control.

Особые Правила:

Огневой люк – В крыше пассажирского отсека есть люк с подъемником, в который может подняться до 2-х пассажиров или расчет тяжелого оружия из 2-х человек, используя правила стрельбы из люка. Башня закрывает углы наводки –25°..+25° для стрелка из люка.

Бойницы – В обоих бортах есть по 3 бойницы для стрельбы из личного оружия (угол обстрела 90°). По умолчанию в них установлены лазганы, использование которых не лишает машину свойства Sealed, но пассажиры могут полудействием снять или установить эти лазганы обратно.

Зарядники – В пассажирском отсеке Химеры установлено 10 Батзарядников (стр. 124), питающихся от силовой установки машины.

R:2 | Hellhound /Адская Гончая

Быстрый огнеметный танк для зачистки укреплений от пехоты. Версия с Химической Пушкой называется **Bane Wolf** / Гибельный Волк, а с Мельта-Пушкой – **Devil Dog** / Дьявольский Пес.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (18)
Л	Б	К		Маневренность: +10
30	28	16	30	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок.
Трейты: Amphibious, Conductive Plating, Enclosed, Fast, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / –8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Inferno Cannon / Пушка Инферно (+ Трейт **Volatile**)						
50м	S/–/–	2d10+10 E(Fl)	6	100	–	Flame, Spray
R: 3 | Chem Cannon / Химическая Пушка						
30м	S/–/–	2d10+5 E	9	100	–	Corrosive (2), Felling(2), Spray, Toxic(4)
R: 3 | Melta Cannon / Мельта Пушка (+ Трейт **Volatile**)						
75м	S/–/–	2d10+18 E	12	20	–	Blast(6), Melta

2) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

3) Командир /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 1 | Продвинутые Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в башне и люке одновременно.

Особые Правила:

Питание от Бака – Башенное оружие танка питается от массивного бака в корме машины и при замене главного орудия на другое нужно менять также и бак на соотвественно бак на оружейный прометий, химический газ или мельта-топливо – это увеличивает время замены орудия в 4 раза.

Когда танк получает непоглощенный урон в корму, бросьте 1d10 – на 4+ бак пробит и в начале каждого Хода Командира машина теряет 1 заряд для Мельта Пушки или 5 – для Пушки Инферно или Химической Пушки. Если танк вооружен Пушкой Инферно или Мельта Пушкой, на 7+ на этом броске в машине также начинается Пожар.

Когда бак пуст, будь это от утечки из пробоины или израсходования на стрельбу, машина теряет Трейт Volatile, если имела его, а урон в корму больше не имеет шанса начать пожар.

R: 1 | Salamander /Саламандра

Легкая, быстрая и маневренная, открытая Саламандра забита устройствами связи и наблюдения, используясь как машина разведки и наводки огня артиллерии, а также как командно-штабная машина.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (20)
Л	Б	К		Маневренность: +15
30	18	14	35	Размер: 2

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Связист.
Трейты: Amphibious, Command & Control, Conductive Plating, Fast, Open Topped (½ –Командир, Связист, E – Мехвод, Стрелок), Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–11°..+11° / –3°..+24°):

	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Autocannon / Автопушка	300м	S/3/–	3d10+8 I	6	20	2	Reliable
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt	150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет	30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

2) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt	150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет	30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	50	2	Flame, Spray

Снаряжение по умолчанию: Auspex 50кг, Camo Netting (5 шт.), Vox Caster.
Доступное снаряжение: Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade.

Опции:

R: 2 | Командная Саламандра – Улучшенные системы связи и передачи данных, а также встроенные когитаторы, анализующие собранные сенсорами машины данные, дают командиру еще +10 на тесты командования и позволяют раз в Ход бросать Командование 2 раза и выбирать лучший результат.

Особые Правила:

Быстрая маскировка – 3 члена экипажа (обычно Командир, Связист и Стрелок) могут навесить на Саламандру, Камуфляжную Сетку, потратив 1 полное действие каждый и точно так же могут за 1 полное действие свернуть ее и уложить в специальный отсек в кабине.

Тихий Ход – Передвигаясь на Малом Ходу, двигатель Саламандры почти не издает звука и его выхлоп незаметен.

Холодильная Установка – Командир может полным действием включить холодильную установку, что поглощает тепло работающей машины и опускает температуру ее корпуса до температуры фона, скрывая ее от тепловизоров. Установка может проработать до 1 часа, если машина не двигается, или не более 10 минут на ходу, прежде чем ее тепловые банки заполнятся, после чего она в течении 3 часов должна охладиться, прежде чем ее можно использовать снова.

Перископный Магнокуляр – Вместо стрельбы из главного орудия Командир может использовать установленный на крыше мощный магнокуляр (имеет функционал как Best.Q), интегрированный с Ауспексом и Вокс-Кастером машины. Магнокуляр дает +30 на тесты Awareness, увеличивающийся до +50 для нахождения скрытых врагов. Командиры артиллерии удваивают бонусы от Команд Командира Саламандры, ведущего цель Магнокуляром, на тесты Logic для наводки навесного оружия.

Пульс Ауспекса – Ауспекс Саламандры по умолчанию настроен на засекание металлов и им оперирует Связист. Полным действием Связист может пройти тест Awareness(I)+30, чтобы засечь подземные бункеры, замаскированные машины и минные поля.

R: 1 | Griffon /Грифон

Самая легкая из артиллерийских машин Гвардии, Грифон обычно следует в общем строю, обеспечивает пехоту огневой поддержкой и, израсходовав боеприпас, может выполнять роль инженерной машины, буксируя подбитую технику и расчищая минные поля.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (13)
Л	Б	К		Маневренность: +0
30	18	14	35	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий.
Трейты: Amphibious, Conductive Plating, Open Topped (1 –Командир, Заряжающий, E – Мехвод, Стрелок), Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–2°..+2° / –35°..+80°):

	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Griffon Heavy Mortar / Тяжелая Мортира Грифон	1500м	S/–/–	†	†	1/20	1	Arcing

2) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt	150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет	30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

3) Мехвод /Pintle (R) (–150°..+150° / –35°..+90°):

	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt	120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер	100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер	80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Боеприпасы для главного орудия:

	Dmg	Pen	Свойства
R: -1 | HE Shell / Разрывной Снаряд	2d10+4 X(Fr)	2	Blast (12), игнорирует укрытия
R: -1 | Cluster Shell / Кассетный Снаряд	2d10+4 I	2	Blast (20), наносит попадание сверху
R: 0 | Smoke Shell / Дымовой Снаряд	–	–	Smoke (25)
R: 0 | Inferno Shell / Инферно Снаряд	2d10+4 E(Fl)	2	Blast (10), Flame, игнорирует укрытия
R: 1 | Illuminator Shell / Осветительный Снаряд	–	–	Этот выстрел в верхней точке траектории издает вспышку – все в радиусе 300 м, кто смотрел в его сторону, получают попадание со свойством Blinding (–1). После этого снаряд раскрывает парашют и в течении 2 минут (24 Раунда) освещает местность в радиусе 1000м.
R: 1 | Siege Shell / Осадный Снаряд	2d10+2 I	0	Primitive; при попадании в землю зарывается и детонирует, нанося непоглощаемый урон 4d10 всем зданиям в радиусе 10м.; При прямом попадании в бронетехнику или бункер разбивается и не срабатывает.

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Mine Plow.

R:2 | Basilisk /Василиск

Основная тяжелая самоходная артиллерийская установка Гвардии, Василиск снискал популярность во многих армиях Хаоса, особенно в бандах Железных Воинов. Батареи этих САУ способны устраивать сокрушительную бомбардировку, а на передовой Василиски могут стрелять прямой наводкой, как импровизированные, путь и относительно хрупкие и неповоротливые, охотники на танков.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (12)
Л	Б	К		Маневренность: –5
30	18	14	40	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий.
Трейты: Conductive Plating, Open Topped (1 –Командир, Заряжающий, E – Мехвод, Стрелок).

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–2°..+2° / 0°..+59°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Earthshaker Cannon / Пушка Сотрясатель						
3500м	S/–/–	4d10+10 X	8	1/20	2	Arcing, Blast(20), Concussive(3), Ordnance

2) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

3) Мехвод /Pintle (R) (–150°..+150° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Dozer Blade, Vox Caster.

Опции:

R: 1 | Закрытая Кабина – Рубка Василиска закрывается бронепластинами и крышей для максимальной защиты экипажа, ценой уменьшения хода отдачи орудия и невозможности быстрой зарядки от машин снабжения. Машина получает Трейт Enclosed и +2 AP в корме, но теряет Трейт Open Toped и Rng главного орудия уменьшается на 500м.

R: 3 | Легион – Этот Василиск модифицирован для использования Космодесантниками. Он имеет экипаж из только Мехвода и Командира и имеет Трейты Advanced Targeting , Auto-Loader и Legion.

Особые Правила:

Тяжелая Артиллерия – Основное орудие Василиска не может стрелять в Раунд, когда он совершал движения, кроме Поворота на Месте.

Долет – Снаряды орудия Сотрясатель пролетают Rng м в Ход. Если цель находится дальше, снаряды попадают в нее через Ход или несколько, в зависимости от расстояния. Если цель за это время сместилась, снаряды попадают в место, где она была на момент выстрела.

R:3 | Medusa /Медуза

Тяжелая САУ Медуза не может похвастать той же дальнобойностью и площадью поражения, что Василиск, но она преуспевает в уничтожении крепостей и полевых укреплений.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (12)
Л	Б	К		Маневренность: –5
30	18	14	40	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий.
Трейты: Conductive Plating, Open Topped (1 –Командир, Заряжающий, E – Мехвод, Стрелок).

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–2°..+2° / 0°..+40°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Medusa Siege Cannon / Осадная Пушка Медуза						
1500м	S/–/–	5d10+12 X	14	1/18	2	Arcing, Blast(10), Concussive(3), Ordnance, Proven (3)

2) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

3) Мехвод /Pintle (R) (–150°..+150° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Альтернативные боеприпасы для главного орудия:

	Dmg	Pen	Свойства
R: 2 | Breacher Shell / Пробойный Снаряд			
	6d10+12 X	21	Concussive(4), Ordnance, Proven (4)
R: 3 | Phosphex Shell / Фосфексный Снаряд			
	6d10 E(Fl)	6	Arcing, Blast (10), Corrosive (4), Flame (2d10), Ordnance, Rad (2d10), Toxic (3)

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Dozer Blade, Vox Caster.

Опции:

R: 1 | Закрытая Кабина – Рубка Медузы закрывается бронепластинами и крышей для максимальной защиты экипажа, ценой уменьшения хода отдачи орудия и невозможности быстрой зарядки от машин снабжения. Машина получает Трейт Enclosed и +2 AP в корме, но теряет Трейт Open Toped и Rng главного орудия уменьшается на 300м.

R: 3 | Легион – Эта Медуза модифицирована для использования Космодесантниками. Она имеет экипаж из только Мехвода и Командира и имеет Advanced Targeting , Auto-Loader и Legion.

Особые Правила:

Тяжелая Артиллерия – Основное орудие Медузы не может стрелять в Раунд, когда она совершала движения, кроме Поворота на Месте.

R:2 | Hydra /Гидра

Основная самоходная зенитка Гвардии, Гидра выдает потрясающий поток разрывных снарядов, способных изрешетить большинство самолетов или заполнить небо черными облаками шрапнели при стрельбе по особо вертким целям. Многие командиры также используют Гидры для огня прямой наводкой по наземным целям, как мощное оружие против легкой техники и тяжелой пехоты.

На том же шасси и башне базируется САУ Виверна, чьей ролью на поле боя является подавление вражеских оборонительных позиций ураганным огнем кассетных бомб.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (13)
Л	Б	К		Маневренность: +0
30	18	16	35	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий, Связист.
Трейты: Conductive Plating, Open Topped (1 –Командир, Заряжающий, E – Мехвод, Стрелок).

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / 0°..+80°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Hydra Flak Autocannon / Зенитная Автопушка Гидра						
1500м	S/–/6	3d10+9 I	6	72	4	Anti-Air, Quad, Tearing, Reliable

При промахе по цели на Низкой или Высокой высоте получает свойство Blast (5), но профиль уменьшается до Dmg 2d10+6 X, Pen 4

R: 2 | Stormshard Mortar / Мортира Осколочный Шторм						
1500м	S/2/–	2d10+4 X(Fr)	2	40	4	Arcing, Blast (10), Quad

Огонь мортиры вызывает у целей тесты Подавления–20, как от огня на подавление длинными очередями. Она может стрелять на подавление, накрывая цели в области Blast (30), увеличивая штраф до –30 и при промахе смещая шаблон взрыва на 4d10 от центра зоны подавления.

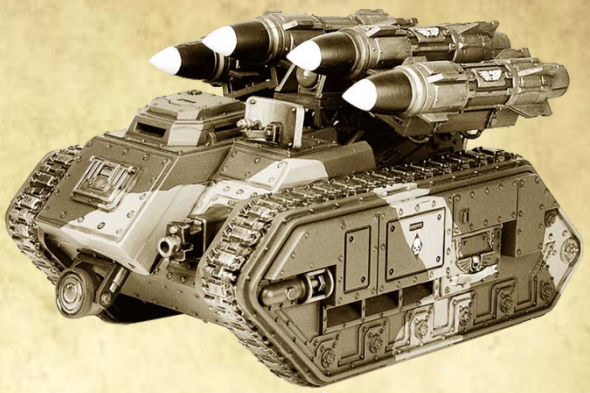
2) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

3) Мехвод /Pintle (R) (–150°..+150° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Extra Armour, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade.



R:3 | Manticore /Мантикора

Ракетный танк Мантикора выполняет роль артиллерии или ПВО в зависимости от заряженных в него ракет, что дает ему повышенную тактическую гибкость, но ограниченный боекомплект и трудности перезарядки ограничивают ее боевую эффективность, требуя продуманной подготовки перед боем и поддержки инженерных машин.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (13)
Л	Б	К		Маневренность: +0
30	18	16	35	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / 0°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Manticore Launcher / Пусковая Установка Мантикора						
4000м	S/2/4	†	†	4	4×4	—

Ракеты Мантикоры весят 4 т. каждая и их можно перезаряжать только с помощью специальных подъемников, вроде Троянца, Стража-Погрузчика, или персонажа с Серво-рукой.

2) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

3) Мехвод /Pintle (R) (–150°..+150° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Боеприпасы для главного орудия:

Dmg	Pen	Свойства
R: 1 | Manticore Missile / Ракета Мантикора		
4d10+10 X(Fr)	12	Concussive (5), Blast (15+1d10)
R: 2 | Storm Eagle Missile / Ракета Штормовой Орел		
6d10 I	4	Concussive (5), Blast (10), наносит попадание сверху
R: 2 | Sky Eagle Missile / Ракета Небесный Орел		
4d10+10 X(Fr)	12	Anti-Air, Concussive (5), Proven (4)
R: 3 | Oxy-Phosphor / Ракета Окси-Фосфор		
4d10 E(Fl)	6	Blast (10), Flame (2d10), игнорирует укрытия

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Extra Armour, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade.

Особые Правила:

Долет – Ракеты Мантикоры пролетают 2000 м в Ход. Если цель находится дальше, снаряды попадают в нее через Ход или несколько, в зависимости от расстояния. Если цель за этом время сместилась, снаряды попадают в место, где она была на момент выстрела. Ракеты Sky Eagle обладают системой самонаведения и преследуют летающую цель, что сместилась за время долета.

R: 1 | Trojan /Троянец

Троянец – инженерный танк, что помогает техножрецам в полевом ремонте и заряжает тяжелые боеприпасы в бронетехнику.

AP			Стр.	
Л	Б	К		
25	18	16	35	Ходовая: Tracked (13) Маневренность: +0 Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

2) Мехвод /Pintle (R) (–150°..+150° / –35°..+90°):

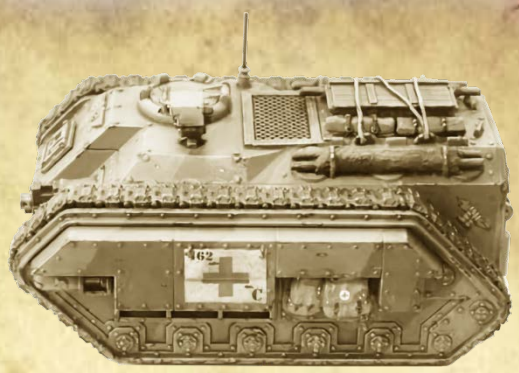
Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Vox Caster, Extra Armour, Mine Plow.

Особые Правила:

Серво-подъемник – Тяжелый серво-подъемник Троянца оперируется обычно его командиром или находящимся снаружи техножрецом, подключившимся к машине ноосферно или через MIU. Подъемник способен приподнимать танки весом до Леман Русса, что дает бонус +20 на их полевой ремонт (в т.ч. талантом Jury Rigging). Подъемник может загрузить до половины боекомплекта главного орудия в машину с Трейтом Open Topped полным действием или в машину с Трейтом Enclosed за 3 Хода (если та не двигается все время зарядки).

Склад боеприпасов – Грузовой отсек Троянца вмещает до 15 боекомплектов главного орудия для не-сверхтяжелой техники.



R:2 | Samaritan /Самаритянин

Самаритянин является мобильным полевым госпиталем для легко раненных и машиной эвакуации тяжело раненных.

AP			Стр.	
Л	Б	К		
25	18	16	35	Ходовая: Tracked (15) Маневренность: +0 Размер: 3

Экипаж: Военврач, 2 Санитара, Мехвод, Стрелок, 4 Пассажира.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

2) Мехвод /Pintle (R) (–150°..+150° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Мобильный Госпиталь – Пассажирский отсек Самаритянина оборудован операционной, в которой можно проводить операции и которая дает бонус +10 на все тесты Medicae. Пассажирский отсек изолирован от остальной машины и подвешен на гидравлических рессорах, что подавляет тряску при движении, позволяя команде врачей работать даже когда машина двигается на Малом Ходу.

Стазис-капсулы – В пассажирском отсеке Самаритянина установлено 4 стазис-капсулы для перевозки критически раненных. Запертый в этой капсуле персонаж замораживается во времени до отключения капсулы. За каждую включенную капсулу SPD машины уменьшается на 2 из-за того, что часть мощности силовой установки уходит на их питание.

R:2 | Aurox /Аурокс

Основной БТР Имперской Армии времен Великого Крестового Похода и Ереси, Аурокс выпал из фавора в пользу более дешевой и тяжело вооруженной Химеры, но кузницы Предателей все еще хранят секреты его производства и некоторые армии Хаоса продолжают его использовать. Аурокс делит часть своего дизайна с БТР Носорог, используемым Легионами, но несколько упрощен ради удешевления массового производства.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (15)
25	25	20	25	Маневренность: +0
				Размер: 3

Экипаж: Пилот, 10 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
80м	S/2/–	1d10+12 E	10	2	10	Maximal, Overheats
20м	S/3/–	2d10+13 E	12	1	10	Imprecise, Melta
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Spikes, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 3 | Двигатель Антиох – Машина получает Трейт Fast, но –10 Маневренность и все штрафы к SPD от повреждений Ходовой удваиваются.

Особые Правила:

Огневой люк – В крыше пассажирского отсека есть люк с подъемником, в который может подняться до 2-х пассажиров или расчет тяжелого оружия из 2-х человек, используя правила стрельбы из люка.

R:2 | Carnodon /Карнодон

Этот средний танк начал терять популярность еще в поздние годы Великого Крестового Похода в пользу более дешевого и простого в обслуживании Леман Русса, но эти машины периодически всплывают из арсеналов – как на стороне Лоялистов, так и в армиях Хаоса.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (15)
35	30	20	30	Маневренность: +0
				Размер: 3

Экипаж: Стрелок, Мехвод.
Трейты: Advanced Targeting, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / –15°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Twin Multilaser / Спаренный Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	–	Reliable, Twin-Linked
R: 0 | Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray, Twin-Linked
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	4	Reliable, Twin-Linked
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3) , Twin-Linked

2) Стрелок /Sponson(п) (–5°..+135° / –32°..+42°):
3) Стрелок /Sponson(л) (–135°..+5° / –32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Multilaser / Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	–	Reliable
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	4	Reliable
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3)

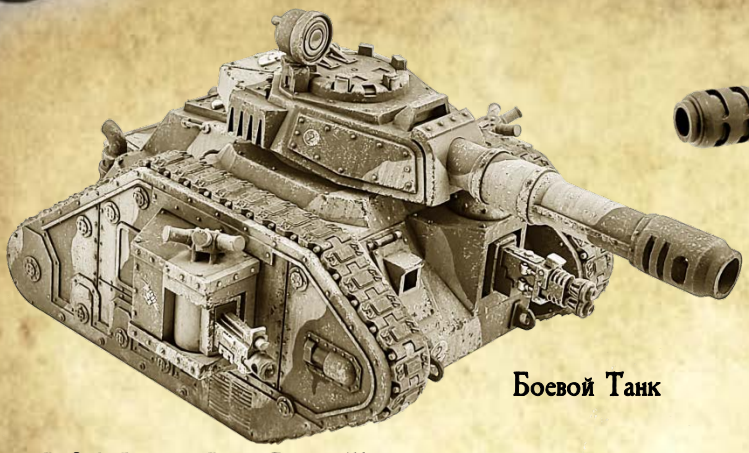
Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Spikes, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Blast-Out Hatches, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Командный Танк – Машина получает Трейт Command & Control.
R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 3 | Двигатель Антиох – Машина получает Трейт Fast, но –10 Маневренность и все штрафы к SPD от повреждений Ходовой удваиваются.
R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

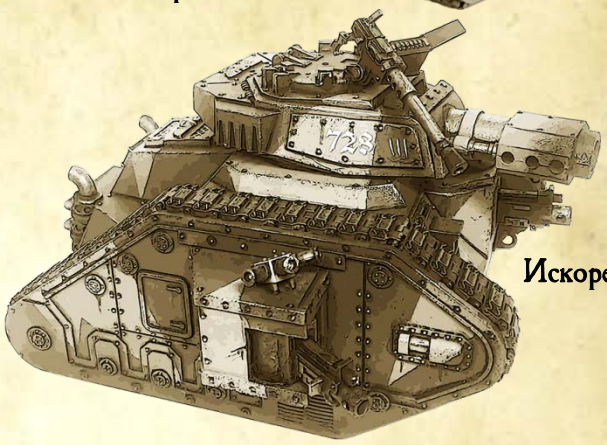
Особые Правила:

Модульный дизайн – Замена орудий Карнодона занимает в 4 раза меньше времени и получает бонус +30 на тесты.



Боевой Танк

Покоритель



Искоренитель

R:2 | Leman Russ Battle Tank /Боевой Танк Леман Русс

Стандартный боевой танк Гвардии, Леман Русс можно сделать из любого металла, заправить любым топливом и его станции настолько просты, что в него можно посадить экипаж дикарей с 2 неделями обучения. При всем этом Леман Русс отличается отличным бронированием (по крайней мере со лба) и огневой мощью. Это не самый быстрый или маневренный танк, но для его боевой роли ему и не нужна скорость.

Более редкая версия **Eradicator** / Искоренитель использует свою пушку, чтобы пробивать укрытия и осыпать пехоту за ними шрапнелью из обедненного урана, проделывая бреши в линиях окопов и бункеров.

Еще более редкая версия **Vanquisher** / Покоритель используется как специализированный охотник на танки и выдается в основном опытным танковым асам, доказавших свою меткость и тактическую грамотность.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (12)
				Маневренность: –10
40	32	20	55	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий, 2 Спонсонных Стрелка (при наличии спонсонов).

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Ponderous, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / –8°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Battle Cannon / Боевая Пушка						
600м	S/–/–	3d10+10 X	8	1/40	3	Concussive (3), Blast (8), Ordnance, Reliable
R: 3 | Eradicator Nova Cannon / Нова Пушка Искоренитель						
150м	S/–/–	2d10+6 X(Fr)	4	1/32	2	Blast (8), Rad (1d10), Tearing Игнорирует укрытия
R: 4 | Vanquisher Battle Cannon / Боевая Пушка Покоритель						
1000м	S/–/–	3d10+10 X	16	1/28	2	Accurate, Concussive (1), Imprecise, Ordnance, Proven (4)

По цели Размером 2+ стрелок может сделать прицельный выстрел с дополнительным штрафом –20, чтобы получить следующие бонусы:
- Поглощение цели (после вычета Pen) уменьшается вдвое (окр.▲);
- Доп. кубики от свойства Accurate могут вызывать Критический урон;
- Трейт Reinforced Armour цели игнорируется.

2) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

3) Командир /Coaxial:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

4) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

5) П Спонсон. Стрелок /Sponson (–5°..+110° / –15°..+45°):
6) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (–110°..+5° / –15°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 | Plasma Cannon / Плазменная Пушка						
150м	S/–/–	2d10+12 E	10	16	2	Blast (3), Maximal, Overheats

Альтернативные боеприпасы для Боевой Пушки:

	Dmg	Pen	Свойства
R: 0 | Smoke Shell / Дымовой Снаряд			
	–	–	Ordnance, Smoke (15)
R: 0 | Inferno Shell / Инферно Снаряд			
	2d10+6 E(Fl)	6	Blast (4), Flame, Ordnance, игнорирует укрытия
R: 1 | AP Shell / Бронебойный Снаряд			
	3d10+10 X	10	Concussive (3), Ordnance, Proven (4)
R: 2 | Sabot Shell / Подрывной Снаряд			
	3d10+10 X	8	Concussive (3), Blast (4), Ordnance, +2d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.
R: 3 | Hunter Shell / Снаряд Охотник			
	3d10+10 X	10	Concussive (3), Ordnance, Proven (4), При стрельбе по машинам попадает в крышу

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile, Mine Plow.

Опции:

R: 1 | Сервозарядник – Серворука в кабине помогает работе Заряжающего, позволяя ему уменьшить Rld главного орудия еще на 1.

R: 1 | Продвинутые Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в башне и люке одновременно.

R: 2 | Командный Танк – Машина получает Трейт Command & Control.

Разрушитель

Палач

R:2 | Leman Russ Demolisher / Леман Русс Разрушитель

Тяжелый осадный танк Леман Русс Разрушитель вооружен мощной но недальнобойной пушкой Разрушитель, способной обрушить бункер или разнести в хлам эскадрон танков одним выстрелом. Он более тяжело бронирован, особенно в крыше и днище, пропорционально привлекаемому вражескому огню, но вес дополнительных бронепластин ощутимо замедляет его.

На той же компоновке базируется версия **Punisher** / Каратель, чья скорострельная Гатлинг-пушка выкашивает кровавые просеки в массированных ордах пехоты и эффективно подавляет выживших.

Редкая версия **Executioner** / Палач вооружена массивным плазменным орудием, способным испепелить большую часть тяжелой пехоты одним выстрелом. Космодесантники заслуженно боятся эту модель и почти всегда фокусируют ее противотанковым огнем.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (10)
Л	Б	К		Маневренность: –15
40	35	25	55	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий, 2 Спонсонных Стрелка (при наличии спонсонов).

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Ponderous, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Siege.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / –8°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/–/–	4d10+20 X	10	1/25	3	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.						
R: 3 | Punisher Gatling Cannon / Гатлинг Пушка Каратель						
150м	–/–/5	2d10+4 I	4	400	3	Multishot (4)
Цели длинной очереди этой пушки и все персонажи в пределах 5 м. от них должны пройти тест на Подавление –10.						
R: 4 | Plasma Destroyer / Плазменный Разрушитель (+ Трейт **Volatile**)						
180м	S/3/–	2d10+15 E	10	6	3	Overheats, Blast(5), Maximal

2) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

3) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Каратель

4) П Спонсон. Стрелок /Sponson (–5°..+110° / –15°..+45°):
5) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (–110°..+5° / –15°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 | Plasma Cannon / Плазменная Пушка						
150м	S/–/–	2d10+12 E	10	16	2	Blast (3), Maximal, Overheats

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile, Mine Plow.

Опции:

R: 1 | Сервозарядник – Серворука в кабине помогает работе Заряжающего, позволяя ему уменьшить Rld главного орудия еще на 1.

R: 1 | Продвинутые Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в башне и люке одновременно.

R: 2 | Командный Танк – Машина получает Трейт Command & Control.

Завоеватель

Экстерминатор

Аннигилятор

R:2 | Leman Russ Conqueror /Леман Русс Завоеватель

Одним из главных недостатков Леман Русса является низкая маршевая скорость, не позволяющая использовать его в быстрых наступлениях стальных кулаков механизированной пехоты. Специально для этого была создана модель Завоеватель, чей облегченный боекомплект, более легкое орудие и отсутствие системы гашения отдачи освободили достаточно места для более мощной силовой установки.

На той же компоновке базируется версия **Exterminator** / Экстерминатор, вооруженная спаренной Автопушкой, ровно эффективной пройти легкой техники и тяжелой пехоты.

Сравнительно новая версия **Annihilator** / Аннигилятор, вооруженная спаренными лапушками в башне, используется как мобильный охотник на танки в наступательных операциях.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (12)
40	32	20	55	Маневренность: –5
				Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий, 2 Спонсонных Стрелка (при наличии спонсонов).

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / –8°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Conqueror Cannon / Пушка Завоеватель						
300м	S/–/–	2d10+6 X	6	1/25	3	Concussive (1), Blast (5)
R: 2 | Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable, Twin-Linked
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3), Twin-Linked

2) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

3) Командир /Coaxial:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

4) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

5) П Спонсон. Стрелок /Sponson (–5°..+110° / –15°..+45°):
6) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (–110°..+5° / –15°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 | Plasma Cannon / Плазменная Пушка						
150м	S/–/–	2d10+12 E	10	16	2	Blast (3), Maximal, Overheats

Альтернативные боеприпасы для Пушки Завоеватель:

	Dmg	Pen	Свойства
R: 0 | Smoke Shell / Дымовой Снаряд			
	–	–	Smoke (10)
R: 0 | Inferno Shell / Инферно Снаряд			
	2d10+4 E(Fl)	4	Blast (3), Flame, игнорирует укрытия
R: 1 | AP Shell / Бронебойный Снаряд			
	2d10+8 X	8	Concussive (1), Proven (4)
R: 2 | Sabot Shell / Подрывной Снаряд			
	2d10+6 X	6	Concussive (1), Blast (2), +2d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.
R: 3 | Hunter Shell / Снаряд Охотник			
	2d10+8 X	8	Concussive (1), Proven (4), При стрельбе по машинам попадает в крышу

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile, Mine Plow.

Опции:

R: 1 | Сервозарядник – Серворука в кабине помогает работе Заряжающего, позволяя ему уменьшить Rld главного орудия еще на 1.

R: 1 | Продвинутые Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в башне и люке одновременно.

R: 2 | Зарядники – Танк может за час работы восстановить 1 заряд в батарее Лазпушки. Если он не двигается и стоит с работающей силовой установкой, время зарядки сокращается до 10 минут.

R: 2 | Импровизированная зенитка (только Экстерминатор) – Максимальный уголь вертикальной наводки башенного орудия увеличивается до +60° и из этого орудия можно стрелять по целям на Высокой высоте со штрафом –20.

R: 2 | Командный Танк – Машина получает Трейт Command & Control.

R:2 | Thunderer /Громовержец

Громовержец является самоходной осадной САУ, вооруженной тем же оружием, что и Леман Русс Разрушитель, но монтированным в корпусе, а не в башне. Уменьшение веса позволяет увеличить скорость и маневренность машины, хотя из-за перекомпоновки внутренних переборок для казенной части орудия ее запас прочности и боекомплект ощутимо ниже.

Изначально это шасси было создано как противотанковая САУ **Hunter** / Охотник, вооруженная мощным Лазерным Разрушителем, но после того, как секрет производства этого орудия был утерян, большую часть Охотников, что пережили потерю главного орудия, перевооружали Пушками Разрушитель, хотя некоторые оборудовали лишь немногим менее драгоценными Пушками Покоритель, оставив их в роли охотников на танки.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (13)
Л	Б	К		Маневренность: –5
40	35	25	40	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Заряжающий.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Siege.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–2°..+2° / –0°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/–/–	4d10+20 X	10	1/18	3	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.						
R: 4 | Vanquisher Battle Cannon / Боевая Пушка Покоритель						
1000м	S/–/–	3d10+10 X	16	1/16	2	Accurate, Concussive (1), Imprecise, Ordnance, Proven (4)

По цели Размером 2+ стрелок может сделать прицельный выстрел с дополнительным штрафом –20, чтобы получить следующие бонусы:
• Поглощение цели (после вычета Pen) уменьшается вдвое (окр.▲);
• Доп. кубики от свойства Accurate могут вызывать Критический урон;
• Трейт Reinforced Armour цели игнорируется.

R: 5 | Laser Destroyer / Лазерный Разрушитель						
1000м	S/–/–	6d10+10 E(Ls)	14	20	–	Accurate, Ordnance, Proven(4)

За 2 часа работы восстанавливает 1 заряд в батарее. Если не двигается и стоит с работающей силовой установкой, время сокращается до 20 минут

2) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile, Mine Plow.

Опции:

R: 1 | Сервозарядник – Серворука в кабине помогает работе Заряжающего, позволяя ему уменьшить Rld главного орудия еще на 1.
R: 1 | Продвинутые Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в корпусе и люке одновременно.

R:2 | Atlas /Атлант

Изначально Атлант – инженерный танк на шасси Леман Русса, основной задачей которого является буксирование подбитой техники или остовов в депо на ремонт или разборку на запчасти и лом. Большая часть его корпуса заполнена мощной силовой установкой, а броня облегчена до практически сугубо противопулевой, но некоторые командиры все равно посылают Атлантов в бой, где они растаскивают баррикады или отводят обездвиженные танки на нужные позиции.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (15)
Л	Б	К		Маневренность: +0
25	20	20	40	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Оператор крана.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

2) Командир /Pintle (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Mine Plow.

Опции:

R: 1 | Продвинутые Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в корпусе и люке одновременно.

Особые Правила:

Буксир – Оператор крана может за полное действие подцепить краном неподвижную машину, остов уничтоженной машины или элемент окружения, вроде рухнувшей стены, к которой Атлас повернут кормой и до которой не больше 1 м. Атлас может буксировать цели Размером до 2 без штрафов. Если он буксирует цели Размером 3, он получает Трейт Ponderous. Два Атласа могут буксировать цель Размером 4-5, получая Трейт Ponderous. Все атаки из буксируемой машины получают штраф –20, если ее Ходовая не уничтожена и ее буксируют вперед или назад, или штраф –40, если Ходовая уничтожена и/или ее буксируют боком.

Защитник

R:3 | Malcador /Малкадор

Тяжелый танк Малкадор печально известен как самый медленный танк в Имперском арсенале, рутинно отставая даже от артиллерии и не механизированной пехоты, по сути годясь только для обороны. В ранние годы Великого Крестового Похода он выполнял ту же роль, что ныне выполняет Леман Русс, но, с открытием СШК последнего, большая часть Малкадоров ушла на хранение и со складов их достают либо в экстренных случаях, либо захватившие склады повстанцы против Империума, которые не в том положении, чтобы выбирать.

Одна из популярных модификаций **Defender** / Защитник полностью принимает ограниченную мобильность танка и заменяет его башню бункером с тяжелыми болтерами, обеспечивающими круговой обстрел.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (8)
36	31	26	81	Маневренность: –25
				Размер: 4

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий, 2 Спонсонных Стрелка, +5 Стрелков для модели Защитник.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Ponderous, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (–60°..+60° / –2°..+20°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Battle Cannon / Боевая Пушка						
600м	S/–/–	3d10+10 X	8	1/40	3	Concussive (3), Blast (8), Ordnance, Reliable
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3), Twin-Linked
R: 3 | Defender Turret / Башня Защитник						
Заменяет орудие 5-ю Тяжелыми болтерами, каждый из которых снабжается своим стрелком со следующими углами горизонтальной наводки: **(–135°..–45°), (–70°..+20°), (–20°..+70°), (+45°..+135°), (+135°..–135°)**						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

2) Стрелок /Hull (–15°..+15° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/–/–	4d10+20 X	10	1/25	3	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.						
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3)

4) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Боевой Танк

Аннигилятор

5) П Спонсон. Стрелок /Sponson (+15°..+110° / –10°..+46°):
6) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (–110°..–15° / –10°..+46°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	20	2	Reliable
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

Альтернативные боеприпасы для Боевой Пушки:

Dmg	Pen	Свойства
R: 0 | Smoke Shell / Дымовой Снаряд		
–	–	Ordnance, Smoke (15)
R: 0 | Inferno Shell / Инферно Снаряд		
2d10+6 E(Fl)	6	Blast (4), Flame, Ordnance, игнорирует укрытия
R: 1 | AP Shell / Бронебойный Снаряд		
3d10+10 X	10	Concussive (3), Ordnance, Proven (4)
R: 2 | Sabot Shell / Подрывной Снаряд		
3d10+10 X	8	Concussive (3), Blast (4), Ordnance, +2d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.
R: 3 | Hunter Shell / Снаряд Охотник		
3d10+10 X	10	Concussive (3), Ordnance, Proven (4), При стрельбе по машинам попадает в крышу

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile, Mine Plow.

Опции:

R: 3| Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

R: 4 | Расширенная Силовая Установка – Машина теряет Трейт Ponderous, но ее кормовая броня уменьшается до 16 а Структура – до 72. Лазпушки при этом питаются напрямую от силовой установки и не тратят боеприпасы, если только танк не заглох или его Ходовая уничтожена.

R: 4| Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

Особые Правила:

Массивный корпус – Огонь из орудий со свойством Ordnance не дает штрафов на стрельбу других орудий танка.

R:3 | Malcador Infernus /Малкадор Инфернус

Один из наименее удачно спланированных танков в арсеналах Человечества, Инфернус заслуженно носит репутацию ходячего крематория для экипажа. Хотя его главное орудие и способно испепелять орды пехоты одним выстрелом, в реальном бою Инфернус редко доезжает до расстояния выстрела и служит скорее отвлечением для вражеского огня, а чаще используется скорее как инженерная машина, прожигающая просеки в минных полях или туннели в вечных льдах ледяных миров.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (10)
36	31	26	68	Маневренность: –20
				Размер: 4

Экипаж: Командир, Мехвод, 2 Спонсонных Стрелка.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Reinforced Armour, Sealed, Volatile.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–0°..+0° / 0°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Inferno Cannon / Инферно Пушка						
50м	S/–/–	2d10+15 E(Fl)	8	30	–	Flame, Spray, Reliable

2) Командир /Pintle (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

3) П Спонсон. Стрелок /Sponson (+15°..+110° / –10°..+46°):
4) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (–110°..–15° / –10°..+46°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	20	2	Reliable
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

Особые Правила:

Топливный Прицеп – Малкадор Инфернус тащит за собой массивный топливный прицеп **Размером 2** с **АР 20** со всех сторон и **20 Структуры**. Когда Структура прицепа опускается до 0, он взрывается нанося попадание **2d10+15 E(Fl) Dmg**, **Pen 8**, **Flame** всем в радиусе 3d10 м., при этом сам танк получает Пожар а весь его экипаж Горит. Из-за прицепа машина также может совершать Поворот на Месте только на 45°, а ее SPD уменьшается вдвое при движении задним ходом.

R:5 | Valdor /Вальдор

Тяжелая противотанковая САУ Вальдор вооружена реликтовым оружием из Темной Эры Технологий за гранью понимания современных Механикум, способным испарить большинство танков одним выстрелом.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (10)
36	31	26	68	Маневренность: –15
				Размер: 4

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Инженер.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–0°..+0° / 0°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 5 | Neutron Laser / Нейтронный Лазер						
1000м	S/–/–	6d10+20 E(Ls)	14	∞	–	Concussive (4), Imprecise, Ordnance, Proven(3)

Машина, получившая непоглощенный урон от этого орудия, получает штраф –30 на все атаки на один Раунд.
Если танк не совершал движений, кроме Поворота на Месте, вся мощность силовой установки уходит на питание Нейтронного Лазера и он поднимает рейтинг свойства Proven до 6.

2) Командир или Инженер /Pintle (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

3) Стрелок /Sponson (+15°..+110° / –10°..+46°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	20	2	Reliable
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

Доступное снаряжение: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

Особые Правила:

Массивный корпус – Огонь из орудий со свойством Ordnance не дает штрафов на стрельбу других орудий танка.

Перегрузка – Если хотя бы один кубик урона Нейтронного Лазера выбрасывает «10», он перегружается и нуждается в калибровке. Бортовой Инженер должен за полное действие пройти тест Tech-Use–40, чтобы ублажить дух орудия, или то не будет стрелять. При Критическом Провале орудие получает поломку «Орудие Выведено из Строя».

R:3 | Dracosan /Дракосан

Штурмовые отделения Имперской Армии некогда использовали Дракосан как тяжелую БМП в осадах и прорывах линий обороны, но в современном Империуме этот дизайн почти забыт, замещенный либо более дешевыми Химерами, либо более быстрыми и прочными Горгонами. Большинство все еще встречаемых на поле боя Дракосанов можно найти в немногих армиях Хаоса, полагающихся на элитные ударные кулаки смертных солдат, вместо Космодесантников или масс культистов – обычно наследников традиций (и арсеналов) ауксилий Легионов Предателей.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (11)
Л	Б	К		Маневренность: –10
36	31	26	72	Размер: 4

Экипаж: Командир, Мехвод, Заряжающий, 20 Пассажиров.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Hull (–15°..+15° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
R: 2 | Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/–/–	4d10+20 X	10	1/25	3	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п. Уменьшает вместимость Пассажиров на 10						
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3), Twin-Linked

2) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Multilaser / Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	–	Reliable
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile, Mine Plow.

Опции:

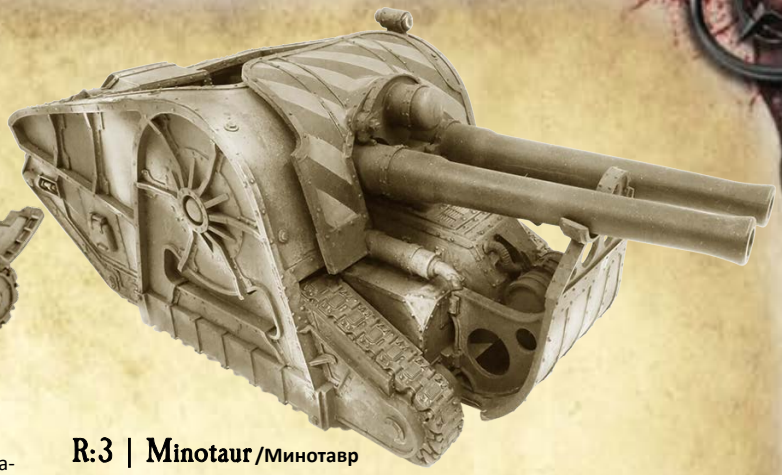
R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

R: 2 | Штурмовая Рампа – Машина теряет орудие в корпусе и получает Трейт Assault Ramp, но ее штурмовая рампа слишком узкая и из нее может выгрузиться не более 10 Пассажиров в Раунд.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

Особые Правила:

Массивный корпус – Огонь из орудий со свойством Ordnance не дает штрафов на стрельбу других орудий танка.



R:3 | Minotaur /Минотавр

Самая тяжелая из Имперских САУ, Минотавр рассчитан на длительные артиллерийские дуэли и достаточно крепок, чтобы пережить контрартиллерийский обстрел и дать ответный залп. Пара орудий Сотрястатель монтирована в Минотавре назад, т.к. это единственный способ установить ее на шасси Малкадор без радикальной перестройки ходовой.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (10)
Л	Б	К		Маневренность: –15
40	31	35	78	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод,2 Заряжающих.
Трейты: Conductive Plating, Ponderous, Open Topped (1 –Командир, Заряжающие, Е – Мехвод).

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (+178°..–178° / 0°..+58°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Earthshaker Cannon / Спаренная Пушка Сотрясатель						
3500м	S/–/–	4d10+10 X	8	2/40	4	Arcing, Blast(20), Concussive(3), Ordnance, Twin-Linked

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

Особые Правила:

Пустотный Барьер – Открытый отсек Минотавра прикрыт сверху мощным энергетическим барьером с АР 35 и 20 Ран, принимающего попадания в крышу (в т.ч. прямые попадания оружия, стреляющего по навесу) вместо самой машины. Когда все Раны барьера исчерпываются, он схлопывается и его можно запустить снова только после 1 смены ремонта тестом Tech-Use–40.

Баллистический Сигнум – Когда в пределах видимости Командира Минотавра приземляются снаряды навесных орудий, он может за полудействие пройти тест Logic–30, чтобы рассчитать траекторию для стрельбы по сделавшему выстрел орудию как обычно для стрельбы навесом.

Долет – Снаряды орудия Сотрясатель пролетают Rng м в Ход. Если цель находится дальше, снаряды попадают в нее через Ход или несколько, в зависимости от расстояния. Если цель за этом время сместилась, снаряды попадают в место, где она была на момент выстрела.

Боевой Танк

R:4 | Macharius /Махарий

Махарий – новейший тяжелый танк в арсенале Империума. Его СШК было открыто лишь в 300-е годы М 41, но надежность и огневая мощь снискали ему хорошую славу как среди военных, так и в кузницах Механикус. Многие видят его как переходное звено между тяжелым Леман Руссом и сверхтяжелыми танками на шасси Гибельного Клинка, а некоторые командиры даже предпочитают Махарии при наличии выбора между ними и Гибельными Клинками, за счет относительной простоты их обслуживания, ремонта и снабжения.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (11)
Л	Б	К		Маневренность: –15
45	37	30	80	Размер: 4

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, 2 Заряжающих, 2 Спонсонных Стрелка, Связист.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / –2°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Battle Cannon / Спаренная Боевая Пушка						
600м	S/–/–	3d10+10 X	8	2/60	6	Concussive (3), Blast (8), Ordnance, Reliable, Twin-Linked
R: 4 | Twin Vanquisher Battle Cannon / Спаренная Пушка Покоритель						
1000м	S/–/–	3d10+10 X	16	2/42	4	Accurate, Concussive (1), Imprecise, Ordnance, Proven (4), Twin-Linked

По цели Размером 2+ стрелок может сделать прицельный выстрел с дополнительным штрафом –20, чтобы получить следующие бонусы:
• Поглощение цели (после вычета Pen) уменьшается вдвое (окр.▲);
• Доп. кубики от свойства Accurate могут вызывать Критический урон;
• Трейт Reinforced Armour цели игнорируется.

R: 4 | Vulcan Megabolter / Мегаболтер Вулкан						
350м	–/–/10	2d10+10X	7	1200	4	Devastating (3), Imprecise, Inaccurate, Multishot (3), Tearing, Twin-Linked

Мегаболтер Вулкан всегда стреляет широкими очередями, накрывая шаблон Blast (12) и множественные попадания распределяются между целями в этой области максимально равномерно. Все цели в области стрельбы Вулкана должны пройти тесты Подавления –30.

2) Стрелок /Hull (–10°..+20° / –5°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Twin Heavy Stubber / Спаренный Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	Twin-Linked
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing, Twin-Linked
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3)

3) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Покоритель

Вулкан

5) П Спонсон. Стрелок /Sponson (0°..+125° / –17°..+52°):
6) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (–125°..0° / –17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

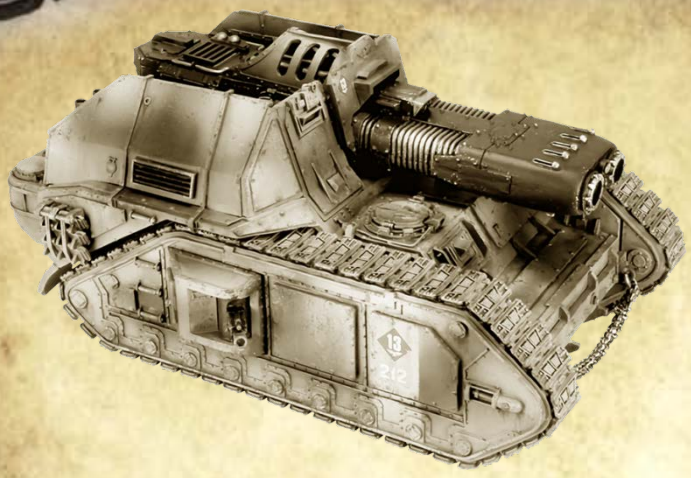
Альтернативные боеприпасы для Боевой Пушки:

	Dmg	Pen	Свойства
R: 0 | Smoke Shell / Дымовой Снаряд			
	–	–	Ordnance, Smoke (15)
R: 0 | Inferno Shell / Инферно Снаряд			
	2d10+6 E(Fl)	6	Blast (4), Flame, Ordnance, игнорирует укрытия
R: 1 | AP Shell / Бронебойный Снаряд			
	3d10+10 X	10	Concussive (3), Ordnance, Proven (4)
R: 2 | Sabot Shell / Подрывной Снаряд			
	3d10+10 X	8	Concussive (3), Blast (4), Ordnance, +2d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.
R: 3 | Hunter Shell / Снаряд Охотник			
	3d10+10 X	10	Concussive (3), Ordnance, Proven (4), При стрельбе по машинам попадает в крышу

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Vox Caster, Extra Armour.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Blast-Out Hatches, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 1 | Сервозарядник – Серворука в кабине помогает работе Заряжающих, позволяя каждому уменьшить Rld главного орудия еще на 1.
R: 1 | Продвинутые Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в башне и люке одновременно.
R: 2 | Командный Танк – Машина получает Трейт Command & Control.
R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.



R:5 | Macharius Omega /Махарий Омега

Махарий Омега, производимый только на кузнице Риза – очень редкая модель и без того редкого Махария, вооруженная плазменным орудием легкого Титана. СШК этого танка на самом деле было найдено почти на тысячу лет, раньше, чем СШК обычного Махария, но долгое время оно считалось подделкой и попыткой канонизировать техноеретическую разработку на шасси Горгоны, пока более четкие чертежи Махария не позволили их канонизировать и начать производство.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (12)
45	37	25	75	Маневренность: –15
				Размер: 4

Экипаж: Командир, Мехвод, Инженер, 2 Спонсонных Стрелка.
Трейты: Conductive Plating, Reinforced Armour, Open Topped (1 –Командир, Заряжающий, Е – Мехвод, Стрелки), Super-Heavy, Volatile.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–2°..+2° / –8°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 5 | Plasma Blastgun / Плазменный Бластган						
600м	S/2/–	2d10+20 E	12	∞	–	Overheats, Blast(12), Maximal

2) Командир или Инженер /Pintle (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

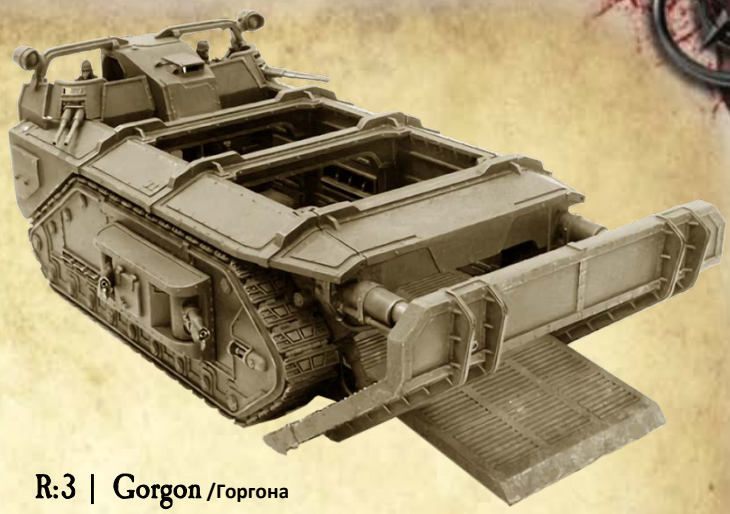
3) П Спонсон. Стрелок /Sponson (0°..+125° / –17°..+52°):
4) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (–125°..0° / –17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Vox Caster, Extra Armour.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Blast-Out Hatches, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 1 | Продвинутые Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из главного орудия и орудия в люке одновременно.
R: 2 | Командный Танк – Машина получает Трейт Command & Control.
R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.
R: 5 | Реактор Риза – Главное орудие машины теряет свойство Overheats и не получает свойство Recharge в режиме Maximal.



R:3 | Gorgon /Горгона

Горгона служила тяжелым штурмовым транспортом в армиях Человечества со времен Великого Крестового Похода и до открытия СШК Махария никто не подозревал, что она построена на шасси сверхтяжелого танка. Горгона предназначена преимущественно для стремительных штурмов через ничейную землю в окопных и осадных войнах, полагаясь на подавляющий огонь союзной артиллерии, чтобы защитить свой не закрытый крышей экипаж от вражеского навесного огня, т.к. установка бронирования на крыше слишком замедлила бы машину для выполнения ее основной боевой роли.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (13)
52	43	20	85	Маневренность: –15
				Размер: 4

Экипаж: Мехвод, 6 Стрелков, 50 Пассажиров.
Трейты: Amphibious, Assault Ramp, Conductive Plating, Open Topped (½ – Стрелки Турелей, 1 –Пассажиры, Е – Мехвод, Стрелки Спонсонов), Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Турель. Стрелок 1 /Sponson (–22°..+93° / –8°..+22°):
2) Турель. Стрелок 1 /Sponson (–93°..+22° / –8°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Twin Heavy Stubber / Спаренный Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	Twin-Linked

3) Спонсон. Стрелок 1 /Sponson (0°..+125° / –17°..+52°):
4) Спонсон. Стрелок 2 /Sponson (–125°..0° / –17°..+52°):
5) Спонсон. Стрелок 3 /Sponson (+55°..180° / –17°..+52°):
6) Спонсон. Стрелок 4 /Sponson (180°..–55° / –17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Vox Caster, Dozer Blade.
Доступное снаряжение: Smoke Launchers, Spri-nklers, Track Guards, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 1 | Мортира Горгона – Вместо спонсонов на Горгоне установлено 4 однозарядных мортиры, управляемых Мехводом. Машина получает Трейт Advanced Controls и не нуждается в 4-х Спонсонных Стрелках.

3) Мехвод /Hull (–20°..+20° / 0°..+73°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Gorgon Mortar / Мортира Горгона						
300м	S/2/4	2d10+4 X(Fr)	2	4	24	Blast (5), Devastating (1), Tearing

Особые Правила:

Ограниченная Разгрузка – Из Горгоны может Выгрузиться или Загрузиться до 25 персонажей в раунд.

Высокие Борта – Пассажиры Горгоны не могут стрелять из машины, кроме как навесным оружием, гранатами, или по летающим целям.

Минный Таран – Горгона подрывает все мины на своем пути, но не получает от них никакого урона или эффектов.

Атомантически Укрепленная Рампа – Лобовая броня Горгоны имеет не перегружающийся технологический щит-дефлектор 1-35.

R:4 | Crassuss /Красс

Тяжелый штрумовой БТР Красс поступил в имперские арсеналы вместе с первыми Махариями, базированный на той же СШК, и быстро завоевал популярность как надежная и гибкая машина. Предназначенный для быстрой доставки пехоты сквозь тяжелый огонь прямо на позиции противника, Красс способен пережить обстрел противотанковыми орудиями и достойно ответить своим арсеналом, прикрывая высаживающихся пассажиров и уничтожая ключевые цели. Некоторые командиры даже сравнивают его с могучим Лэнд Рейдером Космодесанта – безусловное преувеличение, но не такое уж и большое.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (15)
45	37	30	80	Маневренность: –10
				Размер: 4

Экипаж: Мехвод, 4 Стрелка, 35 Пассажиров.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Fast, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок 1 /Sponson (–25°..+105° / –17°..+52°):
2) Стрелок 2 /Sponson (–105°..+25° / –17°..+52°):
3) Стрелок 3 /Sponson (0°..+125° / –17°..+52°):
4) Стрелок 4 /Sponson (–125°..0° / –17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

3) Мехвод /Pintle (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Vox Caster, Extra Armour.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Blast-Out Hatches, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

Особые Правила:

Модульный дизайн – Замена спонсонных орудий Красса занимает в 4 раза меньше времени и получает бонус +30 на тесты.

R:4 | Praetor /Претор

Ракетная установка Претор стояла на вооружении с Великого Крестового похода, но как стационарное оружие, устанавливаемое на крепостях. Лишь с открытием СШК Красса Механикус поняли, что это оружие было предназначено для установки на нем. Получившийся слиянием двух чертежей ракетный танк Претор выгодно зарекомендовал себя гибкостью арсенала ракет и стойкостью под вражеским огнем.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (12)
45	37	30	80	Маневренность: –15
				Размер: 4

Экипаж: Командир, Связист, Мехвод, 4 Стрелка, 35 Пассажиров.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Fast, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (+14°..–14° / 0°..+64°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Praetor Launcher / Плазменный Бластган						
1500м	S/2/–	†	†	13	13×4	—
Позволяет бросать на попадание 2 раза и выбирать лучший результат.						

2) Стрелок 3 /Sponson (0°..+125° / –17°..+52°):
3) Стрелок 4 /Sponson (–125°..0° / –17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

4) Командир или Связист /Pintle (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Боеприпасы для главного орудия:

Dmg	Pen	Свойства
R: 1 | Foehammer Missile / Ракета Молотобой		
3d10+10 X	8	Arcing, Concussive (5), Blast (8)
R: 2 | Firestorm Missile / Ракета Огненный Шторм		
1d10+12 E(Fl)	4	Arcing, Blast (8), Flame, Игнорирует укрытия
R: 2 | Pilum Missile / Ракета Пилум		
5d10+10 X	8	Anti-Air, Concussive (5), Proven (4)

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Vox Caster, Extra Armour.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Blast-Out Hatches, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

Гибельный Клинок

Адский Молот

R:5 | Baneblade /Гибельный Клинок

Гибельный Клинок – главный сверхтяжелый танк Империума и одна из древнейших и почтеннейших машин в арсенале Гвардии. Невероятно прочный и вооруженный внушительным арсеналом, Гибельный Клинок служит по сути мобильной крепостью, способной снести почти любую преграду на своем пути и прикрыть огнем всю остальную огневую группу, к которой он прикомандирован.

Более специализированная версия **Hellhammer** / Адский Молот предназначена для городских боев и прорывов линий укреплений, вычищая пехоту и легкую технику из зданий и окопов своим главным орудием.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (10)
46	38	30	120	Маневренность: –30
				Размер: 5

Экипаж: Командир, Мехвод, 4 Стрелка (+2 Спонсонных стрелка при наличии доп. спонсонов), 3 Заряжающих, Связист, Инженер.

Трейты: Advanced Targeting, Command & Control, Conductive Plating, Damage Control, Enclosed, Reinforced Armour, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / –8°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Baneblade Cannon / Пушка Гибельный Клинок						
750м	S/–/–	3d10+15 X	10	1/22	1	Concussive (3), Blast (12), Ordnance, Reliable
R: 3 | Hellhammer Cannon / Пушка Адский Молот						
150м	S/–/–	3d10+12 X(Fr)	6	1/22	1	Blast (12), Rad (1d10), Tearing Игнорирует укрытия

2) Командир /Coaxial:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	20	2	Reliable

3) Стрелок 1 /Fixed (–5°..+5° / –5°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/–/–	4d10+20 X	10	1/18	2	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
		+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.				

4) Стрелок 2 /Turret (–45°..+45° / –8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing, Twin-Linked

5) Стрелок 3 /Sponson (0°..+105° / –17°..+52°):
6) Стрелок 4 /Sponson (–105°..0° / –17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

7) Стрелок 3 /Turret (–45°..180° / –8°..+25°):
8) Стрелок 4 /Turret (180°..+45° / –8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3)

9) Связист или Заряжающий /Pintle (R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Альтернативные боеприпасы для Пушки Гибельный Клинок:

Dmg	Pen	Свойства
R: 1 | Smoke Shell / Дымовой Снаряд		
–	–	Ordnance, Smoke (25)
R: 1 | Inferno Shell / Инферно Снаряд		
2d10+11 E(Fl)	8	Blast (7), Flame, Ordnance, игнорирует укрытия
R: 0 | AP Shell / Бронебойный Снаряд		
4d10+10 X	18	Concussive (3), Imprecise, Ordnance, Proven (4)
R: 3 | Sabot Shell / Подрывной Снаряд		
3d10+15 X	10	Concussive (3), Blast (10), Ordnance, +2d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.
R: 4 | Hunter Shell / Снаряд Охотник		
4d10+13 X	12	Concussive (3), Ordnance, Proven (4), При стрельбе по машинам попадает в крышу

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster.

Доступное снаряжение: Sprinklers, Track Guards, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Дополнительные спосншсоны: На танк устанавливается по 2 пары спонсонов с каждой стороны вместо одной пары, каждый из них со спаренным Тяжелым Болтером или Тяжелым Огнеметом в спонсоне и Лазпушкой в башенке. Передний спонсон закрывает заднему углы горизонтальной наводки –10°..+10°, а задний спонсон закрывает переднему углы +170°..–170°. Дополнительная пара спонсонов требует дополнительной пары Стрелков для управления ими.

R: 4 | Святилище: В силовой установке танка установлено святилище Богу-Машине с хором сервиторов, постоянно распевающим защитные гимны. Машина получает Трейт Warded, а все тесты Техночудес против нее получают штраф –40.

Особые Правила:

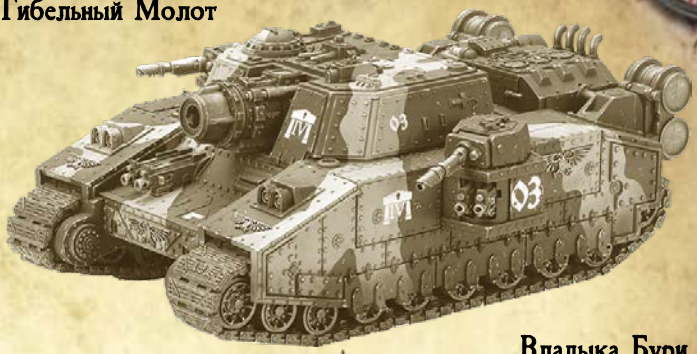
Продвинутые башенные духи машины – Спонсонные стрелки могут стрелять из орудий в спонсонах и Лазпушек в башенках над спонсонами в разные цели, независимо от углового расстояния до них.

Починка в бою – Бортовой Инженер (как правило, техножрец высокого ранга) может через Импланты Механикум подключиться к сети серворук и технических сервиторов, раскиданных по танку. Он может за полное действие совершить любое из следующих:

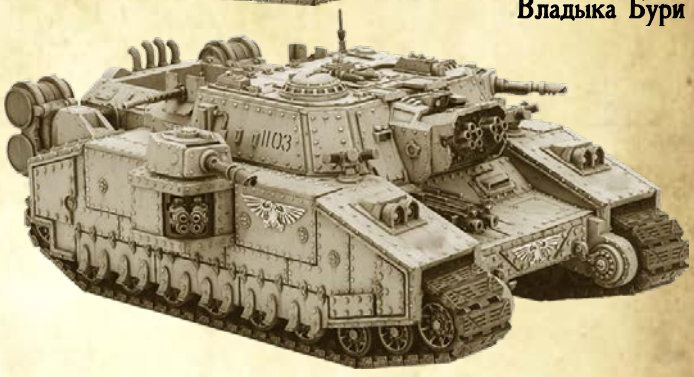
- Пройти тест Tech-Use–20, чтобы увеличить SPD танка на 2 до начала своего следующего Хода.
- Попытаться Расклинить любое из орудий танка (кроме орудия в люке) по общим правилам Расклина.
- Пройти тест Tech-Use–30, чтобы устранить одну из следующих поломок: Башню/Орудие Заклинило, Прицельные Системы Уничтожены, Орудие Выведено из Строя, Ходовая Часть Повреждена. Если танк получит любой непоглощенный урон, все эти наскоро сделанные заплатки и временные решения обрушиваются и поломка возвращается. Полноценный ремонт таких наскоро устраненных поломок занимает вдвое больше времени.

Роковой Молот

Гибельный Молот



Владыка Бури



R:5 | Banehammer /Гибельный Молот

Базированный на шасси Гибельного клинка Гибельный молот создает локализированные землетрясения снарядами своей Тремор Пушки, перекрывая целые секции поля боя для предевижения врагов и позволяя грамотным командирам управлять ходом битвы. Когда же враг подавлен огнем или зажат в угол, танк может доставить штурмовую команду пехоты даже через самый тяжелый огонь.

Вариант **Doomhammer** / Роковой Молот почти неотличим внешне, но снаряды его Магма Пушки просто уничтожают все, во что попадают, без создания шоковых волн.

Базированный на том же шасси **Stormlord** / Владыка Бури вооружен титаническим Мегаболтером Вулкан и способен накрывать целые секции поля боя дождем тяжелых болтов, косящих пехоту и легкую технику. Пассажирский отсек этого танка обычно открыт, позволяя пассажирам добавлять свою огневую мощь к залпам танка.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (10)
46	38	30	120	Маневренность: –30
				Размер: 5

Экипаж: Командир, Мехвод, 3 Стрелка (+2 Спонсонных стрелка при наличии доп. спонсонов), 2 Заряжающих, Связист, Инженер, 25 Пассажиров.
Трейты: Advanced Targeting, Command & Control, Conductive Plating, Damage Control, Enclosed, Reinforced Armour, Sealed, Siege, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–3°..+3° / –2°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 | Tremor Cannon / Тремор Пушка						
300м	S/–/–	3d10+10 X	8	1/18	3	Concussive (3), Blast (12), Ordnance

Шаблон взрыва остается на поле боя до начала следующего Хода стрелка и считается как Трудный Ландшафт (–40 как для пехоты, так и машин) из-за мощной шоковой волны, от которой земля ходит под ногами.

R: 3 | Magma Cannon / Магма Пушка						
300м	S/–/–	4d10+20 X	10	1/25	3	Concussive (3), Blast (10), Ordnance

+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.

R: 4 | Vulcan Megabolter / Мегаболтер Вулкан						
350м	–/–/10	2d10+10X	7	1200	4	Devastating (3), Imprecise, Inaccurate, Multishot (3), Tearing, Twin-Linked

Мегаболтер Вулкан всегда стреляет широкими очередями, накрывая шаблон Blast (12) и множественные попадания распределяются между целями в этой области максимально равномерно. Все цели в области стрельбы Вулкана должны пройти тесты Подавления –30.

Если в Ход Мехвода танк не совершал движений, кроме Поворота на Месте, из этого орудия можно выстрелить 2 раза за полное действие.

2) Стрелок 1 /Hull (–15°..+15° / –8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing, Twin-Linked

3) Стрелок 2 /Sponson (0°..+105° / –17°..+52°):
4) Стрелок 3 /Sponson (–105°..0° / –17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

5) Стрелок 2 /Turret (–45°..180° / –8°..+25°):
6) Стрелок 3 /Turret (180°..+45° / –8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3)

9) Связист или Заряжающий /Pintle (R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster.
Доступное снаряжение: Sprinklers, Track Guards, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 2 | Открытый пассажирский отсек: В пассажирский отсек влезает до 40 пассажиров, 20 из них на «втором этаже», который считается как Open Topped (1) и на котором установлено 2 Тяжелых Стаббера.

R: 4 | Святилище: В силовой установке танка установлено святилище Богу-Машине с хором сервиторов, постоянно распевающим защитные гимны. Машина получает Трейт Warded, а все тесты Техночудес против нее получают штраф –40.

Особые Правила:

Огневой люк – В крыше пассажирского отсека есть люк с подъемником, в который может подняться до 10 пассажиров, используя правила стрельбы из люка. Надстройка танка закрывает им углы –30°..+30°

Продвинутые башенные духи машины – Спонсонные стрелки могут стрелять из орудий в спонсонах и Лазпушек в башенках над спонсонами в разные цели, независимо от углового расстояния до них.

Починка в бою – Бортовой Инженер (как правило, техножрец высокого ранга) может через Импланты Механикум подключиться к сети серворук и технических сервиторов, раскиданных по танку. Он может за полное действие совершить любое из следующих:

- Пройти тест Tech-Use–20, чтобы увеличить SPD танка на 2 до начала своего следующего Хода.
- Попытаться Расклинить любое из орудий танка (кроме орудия в люке) по общим правилам Расклина.
- Пройти тест Tech-Use–30, чтобы устранить одну из следующих поломок: Башню/Орудие Заклинило, Прицельные Системы Уничтожены, Орудие Выведено из Строя, Ходовая Часть Повреждена. Если танк получит любой непоглощенный урон, все эти наскоро сделанные заплатки и временные решения обрушиваются и поломка возвращается. Полноценный ремонт таких наскоро устраненных поломок занимает вдвое больше времени.

R:5 | Banesword /Гибельный Меч

Гибельный Меч – осадный сверхтяжелый танк, основное орудие которого способно обрушить даже самый укрепленный бункер или пробить брешь в защите мощнейшей крепости. Его СШК было обнаружено относительно недавно, и большая часть Гибельных Мечей сделана на базе Теневых Мечей, чье главное оружие было уничтожено.

Вариант **Stormsword** / Меч Бури вооружен крупнокалиберной пушкой, стреляющей снарядами объемного взрыва, эффективно вычищающими укрепления и руины от закрепившейся пехоты. Установка этого орудия на данное шасси долгое время имела сомнительную каноничность и лишь пара кузниц проводила его.

Самый старый и самый редкий из длинноствольных сверхтяжелых танков **Shadowsword** / Теневой Меч вооружен мощным лазерным орудием Вулкан, предназначенным для борьбы с титанами и другими сверхтяжелыми танками. Фокусирующие кристаллы его орудия Вулкан сделаны из психически заряженного хрусталя, добытого из мира, что был уничтожен Экстерминатусом, от чего ремонт поврежденных оружия или постройка новых Теневых Мечей – очень трудная задача, и после потери орудия эти танки чаще всего переделывают в Мечи Бури или Гибельные Мечи.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (10)
Л	Б	К		Маневренность: –30
46	38	30	120	Размер: 5

Экипаж: Командир, Мехвод, 3 Стрелка, 2 Заряжающих, Связист, Инженер.
Трейты: Advanced Targeting, Command & Control, Conductive Plating, Damage Control, Enclosed, Reinforced Armour, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–3°..+3° / –5°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 | Quake Cannon / Пушка Землетрясения						
6000м	S/–/–	5d10+10 X	10	1/20	3	Arcing, Concussive (3), Blast (12), Ordnance

+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.
Фортификации и здания бросают на щиты от этого орудия 2 раза и отбрасывают лучший результат.

R: 3 | Stormsword Cannon / Пушка Меч Бури						
150м	S/–/–	4d10+20 X	10	1/25	3	Concussive (3), Blast (15), Игнорирует укрытия
R: 5 | Volcano Cannon / Пушка Вулкан						
2000м	S/–/–	8d10+20 E(Ls)	25	∞	–	Ordnance, Proven(4) , Recharge

Все существа в пределах 5 м от линии выстрела (включая цель) получают не наносящее урон попадание со свойством Blinding (0), от которого нельзя Избегать.

Избыточный урон от попадания по пустотным щитам переносится на следующий пустотный щит или на корпус, если все щиты пробиты.

2) Стрелок 1 /Hull (–15°..+15° / –8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing, Twin-Linked

3) Стрелок 2 /Sponson (0°..+105° / –17°..+52°):
4) Стрелок 3 /Sponson (–105°..0° / –17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

5) Стрелок 2 /Turret (–45°..180° / –8°..+25°):
6) Стрелок 3 /Turret (180°..+45° / –8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3)
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

9) Связист или Заряжающий /Pintle (R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster.
Доступное снаряжение: Sprinklers, Track Guards, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 1 | Укрепленная броня: Лобовая броня танка увеличивается на 4 и он получает +20 Структуры, но при этом теряет корпусный спаренный Тяжелый Болтер и станцию для его стрелка.

R: 2 | Целеуказатели: Лазпушки в башенках заменяются продвинутыми целеуказателями, которые дают главному орудию +10 на атаки и переброс промахов, а также позволяют игнорировать голополя Эльдар.

R: 4 | Святилище: В силовой установке танка установлено святилище Богу-Машине с хором сервиторов, постоянно распевающим защитные гимны. Машина получает Трейт Warded, а все тесты Техночудес против нее получают штраф –40.

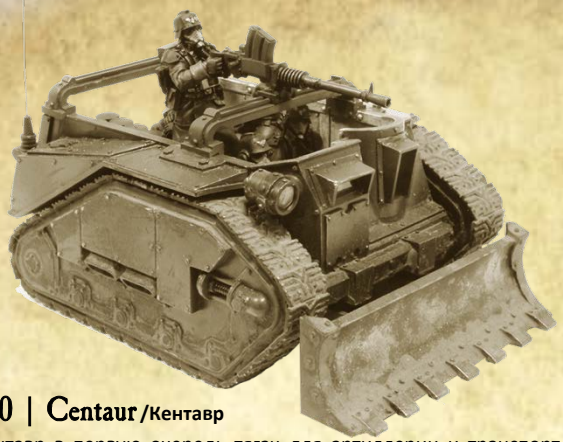
Особые Правила:

Осадный Танк – Крыша этого танка использует АР Лба, а не Бортов как обычно, а его днище – АР Бортов, а не Кормы как обычно.

Продвинутые башенные духи машины – Спонсонные стрелки могут стрелять из орудий в спонсонах и Лазпушек в башенках над спонсонами в разные цели, независимо от углового расстояния до них.

Починка в бою – Бортовой Инженер (как правило, техножрец высокого ранга) может через Импланты Механикум подключиться к сети серворук и технических сервиторов, раскиданных по танку. Он может за полное действие совершить любое из следующих:

- Пройти тест Tech-Use–20, чтобы увеличить SPD танка на 2 до начала своего следующего Хода.
- Попытаться Расклинить любое из орудий танка (кроме орудия в люке) по общим правилам Расклина.
- Пройти тест Tech-Use–30, чтобы устранить одну из следующих поломок: Башню/Орудие Заклинило, Прицельные Системы Уничтожены, Орудие Выведено из Строя, Ходовая Часть Повреждена. Если танк получит любой непоглощенный урон, все эти наскоро сделанные заплатки и временные решения обрушиваются и поломка возвращается. Полноценный ремонт таких наскоро устраненных поломок занимает вдвое больше времени.



R:0 | Centaur /Кентавр

Кентавр в первую очередь тягач для артиллерии и транспорт для ее операторов. Эта рабочая лошадка артиллеристских полков также служит развозчиком боеприпасов и персональным транспортом для офицеров полка. Кентавр прикрыт только противопулевой броней и очень легко вооружен, не предназначенный для серьезной битвы.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (18)
				Маневренность: +10
20	15	15	20	Размер: 2

Экипаж: Пилот, 5 Пассажиров.

Трейты: Conductive Plating, Fast, Open Topped (1 –Пилот, ½ – Пассажиры), Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—

Снаряжение по умолчанию: Dozer Blade, Searchlight, Track Guards.

Особые Правила:

Тягач – Пилот или один из пассажиров может действием прицепить Кентавр к машине или отцепить его. Кентавр может буксировать цели Размером до 1 без штрафов. Если он буксирует цели Размером 2, он теряет Трейт Fast и его SPD уменьшается на 5. Все атаки из буксируемой машины получают штраф –20, если ее Ходовая не уничтожена и ее буксируют вперед или назад, или штраф –40, если Ходовая уничтожена, машина неподвижна, и/или ее буксируют боком.

Грузовоз – Кентавр может перевозить до ¼ боезапаса основного оружия машины размером 2 или тяжелой орудийной платформы и загрузка этих боеприпасов в другую машину занимает не больше времени, чем загрузка просто лежащих на земле боеприпасов. Кентавр может быть загружен удвоенным грузом боеприпасов, но при этом он может уместить только 2 Пассажира.

Тяжелый Стаббер – Пилот Кентавра не может стрелять из орудия машины в тот же Ход, когда он водит. Когда он стреляет из него, пилот считает машину Open Topped (½). Один из пассажиров может использовать это орудие сам.

Бойница – Один из пассажиров может установить свое стрелковое оружие (которое может быть винтовкой или длинной винтовкой) в переднюю бойницу Кентавра и залечь там – он считается полностью укрытым броней машины, кроме как с верху, а оружие считается орудием машины с установкой Hull (–35°..+35° / –10°..+25°).

R:2 | Hades /Аид

Аид – штурмовая дрель, предназначенная для быстрого преодоления последних нескольких десятков метров подкопов, чтобы совершать атаки из-под земли стремительно и с минимальным предупреждением. Теоретически он может быть использован для рытья тоннелей, но т.к. работа мельта-дрелей Аида слишком легко засекается ауспексами, любая хотя бы минимально компетентная оборона будет готова к атаке из тоннеля, полностью прорытого Аидами.

Выбравшись на поверхность, машина может присоединиться к штурмовой группе из тоннеля, перемалывая стены, технику и недостаточно проворную пехоту на своем пути и периодически расплавляя цели лучами мельта-излучателей в их дрели.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (6)
				Маневренность: –20
30	19	15	15	Размер: 2

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Conductive Plating, Enclosed, Ponderous, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Пилот / Hull (–15°..+15° / –10°..+25°)::

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Melta Drill / Мельта Дрель						
10м	S/–/–	2d10+16 E	12	∞	–	Imprecise, Inaccurate, Melta, Recharge

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Track Guards.

Особые Правила:

Бурильная Установка – Аид может двигаться сквозь землю и камень как с Трейтом Burrower, оставляя за собой тоннель, достаточно широкий для продвижения по 4 человека в ряд (3 в ряд для сущест Размером 1 и 2 в ряд для существ Размером 2, но им придется ползти на четвереньках). Оплавленные края тоннеля закре-пляют его, предотвращая обвалы в краткосрочной перспективе, но для длительного использования тоннель нуждается в обычном укреплении.

Когда Аид используется для бурения, он издает оглушительный шум, хорошо слышный сквозь землю на расстояние до 200м, а его энергетическая сигнатура автоматически засекается ауспексами в пределах их дальности.

Бурильный Таран – Когда Аид совершает Таран, он наносит **4d10+12 E Dmg**, **Pen 24** и не получает ответного удара при таране целей равного или больше Размера.

Когда Аид выходит на поверхность, его Таран может отбрасывать цели, как если бы Аид был на 2 Размера больше, при этом нанося попадание по днищу машины и не давая целям обычный бонус +20 на Уклонение от Тарана. Такую атаку можно использовать только раз за бой, даже если Аид вновь зароется под землю – резкий скачок мощности для рыка из-под земли разряжает сверхконденсаторы ускорителей машины и они требуют времени на зарядку.

Подземный Ауспекс – Ауспекс Аида настроен на распознавание пустот и смены плотности земли и камня вокруг них и не может быть перенастроен, т.к. его конструкция не имеет других сенсоров.

R:0 | Tarantula /Тарантула

Тарантул – автоматическая турель, активно используемая большинством армий Человечества. Простые в использовании и производстве и надежные, духи машин Тарантулов не очень продвинуты и нуждаются в периодическом вмешательстве оператора, чтобы грамотно распознавать цели, но для большинства задач турели этого более чем достаточно.

AP			Стр.	
Л	Б	К		
13	13	13	15	Ходовая: Нет (0) Маневренность: – Размер: 1

Экипаж: Нет.

Трейты: Autonomous (0/35/45), Conductive Plating, Immobile, Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Дух Машины /Turret (360° / –15°..+70°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	60	2	Flame, Spray, Twin-Linked
R: 1 | Twin Multilaser / Спаренный Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	400	2	Reliable, Twin-Linked
R: 1 | Twin Missile Launcher / Спаренная Ракетная Установка						
300м	S/–/–	†	†	14	1×7	Imprecise, Reliable, Twin-Linked
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	600	1	Tearing, Twin-Linked
R: 3 | Twin Plasma Cannon / Спаренная Плазменная Пушка						
150м	S/–/–	2d10+12 E	10	60	2	Blast (3), Maximal, Overheats, Twin-Linked
R: 3 | Twin Multimelta / Спаренная Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	50	2	Blast (2), Melta, Twin-Linked
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	20	2	Proven(3), Twin-Linked

Опции:

R: 1 | Дистанционное Управление – Турель оборудована пультом, позволяющим оператору смотреть через ее сенсоры и управлять ее огнем с расстояния до 200м (меньше, если сигнал глушат толстые стены). Оператор использует свой BS и самостоятельно выбирает цели, но тратит на атаки свои действия. Оператор может свободным действием включать или выключать автоматическую наводку.

Особые Правила:

Автоидентификация – Турель может быть настроена распознавать цели как дружественные и враждебные, исходя из носимой ими символики и самой их формы. Она может быть настроена открывать огонь по всем недружественным или всем враждебным целям в ее поле обзора (которое составляет 360°), но всегда стреляет по ближайшей цели. Она также может быть настроена мониторить только ограниченный сектор от 45° до 90° и постоянно быть в Карауле по нему, при отсутствии целей в ее Ход.

Турель может быть настроена игнорировать цели определенной формы или размера – например, турель с лазпушками обычно настроена игнорировать пехоту и стрелять только по технике.

Смена настроек турели требует полного действия и теста Tech-Use+10. Включение или выключение турели может быть проведено полудействием с помощью пульта или свободным действием через ретинальный дисплей или ноосферу, при наличии нужных кодов.

Полевая Установка – Тарантула весит 150 кг. Ножки, на которых она установлена, имеют выдвижные ухваты, за которые ее могут удобно тащить 4 человека. Огрин, Астартес или Часовой-Погрузчик могут переносить турель в одиночку, при этом Астартес может закрепить ее на магнитных замках ранца (3x4). Установка Турели занимает полное действие.

Клин – Тарантула не может самостоятельно исправить заклинившее оружие, но в случае Клина продолжает вести цель прицелом.

R:0 | Sabre /Сабля

Сабля – легкая орудийная турель, популярная в Гвардии. Эта рабочая лошадка обороны размещается повсеместно – на укреплениях, периметрах укрепленных баз, и даже на передовой, скрытно собранная отрядом разведчиков или быстро собранная мобильным отрядом на Химере, пока враг отвлечен другой целью. Простота и дешевизна ее конструкции позволяет выставлять Сабли на поле боя в больших количествах и легко восстанавливать потери, когда относительно хрупкая турель неизбежно уничтожается вражеским огнем.

AP			Стр.	
Л	Б	К		
18	10	10	15	Ходовая: Нет (0) Маневренность: – Размер: 1

Экипаж: Стрелок.

Трейты: Conductive Plating, Immobile, Open Topped (½), Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / –35°..+83°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Quad Heavy Stubber / Счетверенный Тяжелый Стабер						
120м	S/–/–	1d10+4 I	3	800	4	Quad
R: 1 | Twin Multilaser / Спаренный Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	400	2	Reliable, Twin-Linked
R: 1 | Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable, Twin-Linked
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	600	1	Tearing, Twin-Linked
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	20	2	Proven(3), Twin-Linked

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight.

Особые Правила:

Зенитка – Когда орудие Сабли получает преимущества Полу-Прицеливания или Полного Прицеливания, оно также получает свойство Anti-Air.

Простота Конструкции – При Реквизиции платформа считается как 1 предмет, а не 10 , как обычно для техники.

Открытая платформа – Стрелок Сабли получает укрытие от машины только от попаданий с передней арки 180°. Стрелок может выйти из машины за свободное действие, а, при наличии таланта Saddle Jump, также зайти в нее за свободное действие.

Полевая Установка – Сабля весит 250 кг. Ножки, на которых она установлена, имеют выдвижные ухваты, за которые ее могут удобно тащить 4 человека. Огрин, Астартес или Часовой-Погрузчик могут переносить турель в одиночку. Установка Турели занимает полное действие.

Разборная – Саблю можно за 1 минуту разобрать на модули или собрать обратно. Разобранную Саблю может удобно переносить отряд из 10 человек или 5 Астартес, нацепив модули на разгрузку спины. Переноска турели таким образом не накладывает штрафы на тесты Stealth, что позволяет отрядам разведчиков размещать турели на скрытых позициях перед битвой.

R: 1 | Rapier /Рапира

Рапира – миниатюрная самоходная гусеничная платформа для тяжелого оружия, используемая как обычными людьми, так и Астартес. Изначально созданная для одноименного четрехствольного лазерного комплекса, чертежи для монтирования в нее других орудий были найдены в процессе Великого Крестового Похода и быстро распространились среди Легионов и их смертных Ауксилий.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (5)
25	20	20	15	Маневренность: –20
				Размер: 1

Экипаж: Пилот.
Трейты: Conductive Plating, Open Topped (½).

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Hull (–5°..+5° / –10°..+65°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Quad Multilaser / Счетверенный Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	400	4	Quad, Reliable
R: 2 | Quad Heavy Bolter / Счетверенный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	600	4	Quad, Tearing
R: 2 | Quad-Gun / Квад-Пушка						
1500м	S/–/–	2d10+2 X(Fr)	0	4/16	1	Arcing, Blast (5), Devastating (2), Multishot(4), Tearing
Все персонажи в пределах 5 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –20, даже если они успешно Избежали.						
R: 3 | Rapier Laser Array / Лазерный Комплекс Рапира						
200м	S/–/–	6d10+10 E(Ls)	12	20	4	Ordnance, Proven(3), Twin-Linked
R: 4 | Graviton Cannon / Гравитонная Пушка						
60м	S/–/–	2d10+4 I(Cr)	0	12	4	Concussive (3), Blast (7), Haywire (7)
Взрыв от этого оружия остается на поле боя, в начале каждого Хода стрелка уменьшая радиус на 1, пока не исчезнет. Зона взрыва является Трудным Ландшафтом с модификатором –30, который требует тесты даже при обычном движении через него. Персонажи, что провалили тест на Трудный Ландшафт в этой аномалии на 5 и более Провалов, вместо того, чтобы упасть, подбрасываются вверх на 1d10м и падают обратно.						

Особые Правила:

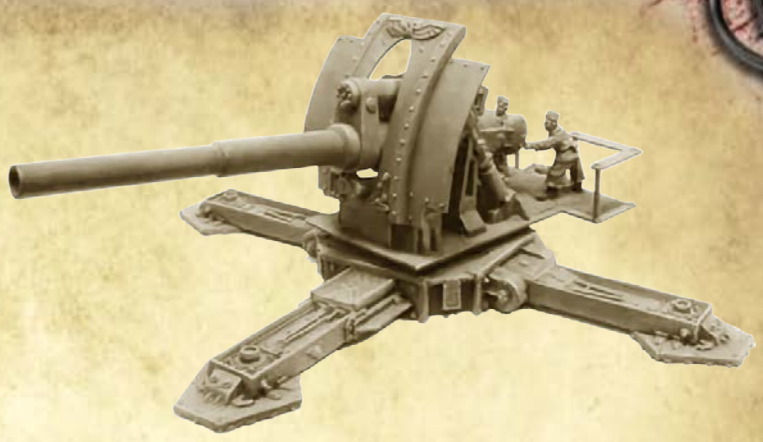
Открытая платформа – Пилот Тарантулы получает укрытие от машины только от попаданий с передней арки 180°. Пилот может выйти из машины за свободное действие, а, при наличии таланта Saddle Jump, также зайти в нее за свободное действие.

Ограниченный Боезапас – За исключением Квад-Пушки, Рапира не несет на себе беозапас для перезарядки ее орудия. Пилот может носить на своей разгрузке запасные батареи или ящики с патронами для Рапиры, но для обычных людей они слишком тяжелы и боезапас для перезарядки обычно возят в отдельной машине.

Ассистированная перезарядка – До 2-х персонажей в базовом контакте с Рапирой могу служить как Заряжающие.

Легион – Платформа для пилота Рапиры имеет настраиваемые телескопические упоры и штурвалы, что позволяет пилотировать ее как обычным людям, так и Астартес или другим персонажам Размером 1. Перенастройка между этими конфигурациями требует полного действия.

Интеграция с Химерой – Рапиру можно поместить в БМП Химера, в которой она занимает место 8 пассажиров (пилот Рапиры занимает место в транспорте отдельно). Рапира с пилотом могут использовать огневой люк Химеры, считаясь как один расчет тяжелого оружия, но не могут использовать бойницы.



R:2 | Artillery Platform /Артиллерийская Платформа

Артиллерийские Платформы Сотрясатель и Медуза – главные рабочие лошадки батарей огневой поддержки как Империума, так и сил Хаоса. Хотя они нуждаются в буксирах для перевозки, относительная дешевизна и способность использовать усиленные заряды для увеличенной дальнобойности – серьезные преимущества, что делают эти платформы более популярными, чем мобильная артиллерия.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Нет (0)
25	14	14	25	Маневренность: –
				Размер: 3

Экипаж: Командир, Стрелок, 2 Заряжающих, Связист.
Трейты: Conductive Plating, Open Topped (1), Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок/Командир /Turret (360° / 0°..+59°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Earthshaker Cannon / Пушка Сотрясатель						
3500м	S/–/–	4d10+10 X	8	1/20	2	Arcing, Blast(20), Concussive(3), Ordnance
R: 3 | Medusa Siege Cannon / Осадная Пушка Медуза						
1500м	S/–/–	5d10+12 X	14	1/18	2	Arcing, Blast(10), Concussive(3), Ordnance, Proven (3)
R: 2 | Hydra Flak Autocannon / Зенитная Автопушка Гидра						
1500м	S/–/6	3d10+9 I	6	72	4	Anti-Air, Quad, Tearing, Reliable
При промахе по цели на Низкой или Высокой высоте получает свойство Blast (5), но профиль уменьшается до Dmg 2d10+6 X, Pen 4						

Альтернативные боеприпасы для Осадной Пушки Медуза:

Dmg	Pen	Свойства
R: 2 | Breacher Shell / Пробойный Снаряд		
6d10+12 X	21	Concussive(4), Ordnance, Proven (4)
R: 3 | Phosphex Shell / Фосфексный Снаряд		
6d10 E(Fl)	6	Arcing, Blast (10), Corrosive (4), Flame (2d10), Ordnance, Rad (2d10), Toxic (3)

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Vox Caster.

Опции:

R: 1 | Паттерн Люций – Орудийная платформа монтирована на колесном лафете с парой раздвижных упоров, вместо крестовидного упора со съемными гусеницами. Ее можно привести в мобильное положение одним полным действием, но главное орудие имеет Установку Hull (–30°..+30° / 0°..+59°).

Особые Правила:

Простота Конструкции – При Реквизиции платформа считается как 1 предмет, а не 10 , как обычно для техники.

Тяжелая Артиллерия – Основное орудие платформы не может стрелять в Раунд, когда она совершала движения, кроме Поворота на Месте.

Двойной Заряд – При зарядке орудия экипаж может увеличить его Rld до 3, при этом удваивая дальность стрельбы и понижая Надежность орудия на 1.

Складывание: Хотя буксиры вроде Кентавра или Атланта могут перетягивать орудийные платформы, даже когда они сложены, они считаются имеющими сломанную ходовую в расчете буксирования. Экипаж может сложить опоры машины и закрепить на них 4 съемные блоки гусениц, потратив 3 полных Хода, чтобы платформу можно было буксировать как на рабочем шасси.

Долет – Снаряды орудия пролетают 3500 м в Ход. Если цель находится дальше, снаряды попадают в нее через Ход или несколько, в зависимости от расстояния. Если цель за это время сместилась, снаряды попадают в место, где она была на момент выстрела.

R:2 | Valkyrie /Валькирия

Валькирия – основной десантно-штурмовой самолет Гвардии, предназначенный для того, чтобы доставить отряд пехоты на место высадки и поддержать огнем – многие шутя называют ее «летающей Химерой».

Более тяжело вооруженная версия **Vendetta** / Вендетта» заполняет половину пассажирского отсека тяжелыми батареями для лазпушек на носу и крыльях, поддерживая десант противотанковым огнем с воздуха.

AP			Стр.	Ходовая: Plane (22)
Л	Б	К		Маневренность: +10
30	30	22	35	Размер: 3

Экипаж: Пилот, Стрелок, 12 Пассажиров.

Трейты: Advanced Targeting, Conductive Plating, Enclosed, Land Resupply (4, 5), Sealed, Side Hatches, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull(нос) (–5°..+5° / –10°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Multilaser / Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	–	Reliable
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3)
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	60	2	Proven(3), Twin-Linked
Уменьшает вместимость Пассажиров до 6.						

2) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):
3) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Hellstrike Missile / Ракета Адский Удар						
300м	S/–/–	3d10+7 X	7	1	5	Blast (3)
R: 2 | Missile Launcher Pod / Блок Ракетных Установок						
300м	S/2/6	†	†	24	1×24	Imprecise
Использует стандартные ракеты для ракетной установки.						
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3)
Доступна только если носовым орудием взята Спаренная Лазпушка.						

4) Пилот /Sponson (–55°..+55° / –25°..+10°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Bolter / Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing

5) Пассажир /Sponson (–5°..+120° / –75°..+15°):
6) Пассажир /Sponson (–120°..+5° / –75°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	60	1	Tearing

Доступное снаряжение: Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Высадка с Тросов – Пассажиры Валькирии могут высаживаться из машины даже на Низкой высоте, если та движется на Малом ходу.

Боковые Двери – Пассажиры могут открыть боковые двери Валькирии, чтобы стрелять из них с горизонтальными углами обстрела +5°..+150° и –150°..–5°, но тогда по ним могут стрелять из этих углов, как если бы машина имела Трейт Open-Toped (0).

Спонсоны – Для стрельбы из спонсонных тяжелых болтеров боковые двери должны быть открыты, но сам стрелок не теряет укрытия машины, используя пулевой щит спонсона. Другие пассажиры могут действовать как Заряжающие для спонсонов Валькирии.

R:2 | Valkyrie Sky Talon /Валькирия Небесный Коготь

Особая модификация Валькирии, предназначенная для перевозки легкой десантной техники и контейнеров снабжения для десантных частей. Небесный коготь заменяет пассажирский отсек комплексом магнитных захватов для перевозки габаритных грузов.

Небесные Когти как правило легко вооружены и не предназначены для поддержки десанта огнем, т.к. у них нет кабины стрелка для полноценной стрельбы на большом ходу.

AP			Стр.	Ходовая: Plane (22)
Л	Б	К		Маневренность: +10
30	30	22	30	Размер: 3

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Targeting, Conductive Plating, Enclosed, Land Resupply, Sealed, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Underslung (нос) (–75°..+75° / –18°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	200	1	Tearing
R: 1 | Multilaser / Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	–	Reliable
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3)

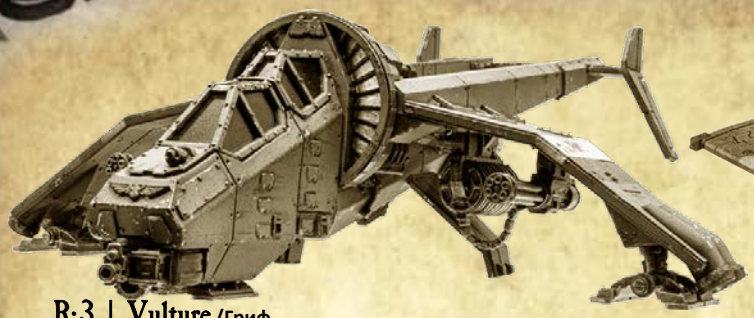
2) Пилот /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):
3) Пилот /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Hellstrike Missile / Ракета Адский Удар						
300м	S/–/–	3d10+7 X	7	1	5	Blast (3)
R: 2 | Missile Launcher Pod / Блок Ракетных Установок						
300м	S/2/6	†	†	24	1×24	Imprecise
Использует стандартные ракеты для ракетной установки.						

Доступное снаряжение: Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Высадка Техники – Валькирия Небесный Коготь может перевозить 1 Тауос, 1 Таурос Венатор, 2 Десантных Часовых или грузовой контейнер весом до 14 тонн. Она может высаживать Тауросы и грузовые контейнеры только с наземной высоты, но Десантные Часовые – с любой, т.к. они используют свои гравишюты для высадки.



R:3 | Vulture /Гриф

Базированный на шасси Валькирии Гриф – штурмовик огневой поддержки, предназначенный в первую очередь для поражения наземных целей. Способность быстро переоснастить его подходящим вооружением для каждой миссии делает Гриф очень гибкой машиной, а его потрясающая маневренность значительно повышает живучесть под огнем.

AP			Стр.	Ходовая: Plane (22)
Л	Б	К		Маневренность: +30
30	30	22	38	Размер: 3

Экипаж: Пилот, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Conductive Plating, Enclosed, Land Resupply, Sealed, Vector Thrusters, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Underslung (нос) (–75°..+75° / –18°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	200	1	Tearing

2) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –32°..+5°):
3) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –32°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Multilaser / Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	–	Reliable
R: 1 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
R: 2 | Missile Launcher Pod / Блок Ракетных Установок						
300м	S/2/6	†	†	24	1×24	Imprecise
Использует стандартные ракеты для ракетной установки.						
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3)

4) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –32°..+5°):
5) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –32°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Hellstrike Missile / Ракета Адский Удар						
300м	S/–/–	3d10+7 X	7	1	5	Blast (3)
R: 1 | Hellfury Missile / Ракета Адская Ярость						
300м	S/–/–	2d10+5 X	4	1	5	Blast (5), Игнорирует Укрытия
R: 2 | Missile Launcher Pod / Блок Ракетных Установок						
300м	S/2/6	†	†	24	1×24	Imprecise
Использует стандартные ракеты для ракетной установки.						
R: 3 | Punisher Gatling Cannon / Гатлинг Пушка Каратель						
150м	–/–/5	2d10+4 I	4	800	3	Multishot (4)

Барабаны с лентами для пушек занимают установки 2-3 вместо орудий. Цели длинной очереди этой пушки и все персонажи в пределах 5 м. от них должны пройти тест на Подавление –10.

Доступное снаряжение: Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Блок Искателей – Вместо орудий на установках 4-5 на Гриф устанавливаются 6 Ракет Охотник-Убийца (по 3 на крыло). Пилот или Стрелок могут запустить любое количество ракет в Ход, в т.ч. в разные цели.

Особые Правила:

Штурмовик – Самолет получает бонус +10 на стрельбу по наземным целям и может стрелять в Ход, когда он опускался с Высокой высоты на Низкую.

Интегрированное Наведение – Гриф может стрелять из пары орудий на установках 2-3 или 4-5, как из одного спаренного орудия.

Модульный дизайн – Замена орудий Грифа занимает в 4 раза меньше времени и получает бонус +30 на тесты.

R:3 | Avenger /Мститель

СШК пикировщика Мститель было найдено в М 36 Коалицией Света во время их триумфального похода на Терру и первые Мстители сыграли переломную роль во многих битвах против сил Вандира, обеспечив машине славу инструмента священного возмездия.

AP			Стр.	Ходовая: Plane (27)
Л	Б	К		Маневренность: +10
28	22	15	30	Размер: 3

Экипаж: Пилот, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Conductive Plating, Fast, Enclosed, Land Resupply, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Hull(нос) (–5°..+5° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 | Avenger Bolt Cannon / Болт Пушка Мститель						
350м	–/–/10	2d10+10X	7	400	4	Devastating (2), Imprecise, Inaccurate, Storm, Tearing

Пушка всегда стреляет широкими очередями, накрывая шаблон Blast (7) и множественные попадания распределяются между целями в этой области максимально равномерно. Все цели в области стрельбы пушки должны пройти тесты Подавления –20.

2) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –12°..+5°):
3) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –12°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3)
R: 1 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable

4) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5 / –12°..+5°):
5) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –12°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Hellstrike Missile / Ракета Адский Удар						
300м	S/–/–	3d10+7 X	7	1	5	Blast (3)
R: 2 | Skystrike Missile / Ракета Небесный Удар						
600м	S/–/–	3d10+5 X	7	1	5	Перебрасывает промахи по другим самолетам

5) Стрелок /Sponson (+60°..–60° / +2°..+55°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—

Доступное снаряжение: Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Блок Искателей – Вместо орудий на установках 4-5 на Гриф устанавливаются 6 Ракет Охотник-Убийца (по 3 на крыло). Пилот или Стрелок могут запустить любое количество ракет в Ход, в т.ч. в разные цели.

Особые Правила:

Пикировщик – Мститель получает бонус +10 на стрельбу по наземным целям и может стрелять в Ход, когда он опускался с Высокой высоты на Низкую. В Ход спуска на Низкую высоту этот бонус поднимается до +20 и наземные цели должны перебрасывать успешные Избегания от его атак.

Хвостовой Стрелок – Если хвостовой стрелок Мстителя задерживает свое действие, когда Мститель подвергается атакой ракетами с его углов обстрела, он может использовать это задержанное действие, чтобы провести атаку по этой ракете (BS+0) и, при Успехе, сбить ее, тем самым нивелировав атаку.

R:3 | Lightning /Молния

Молния – легкий и подвижный истребитель, полагающийся на свои мощные сенсоры и маневренность, чтобы диктовать условия воздушного боя, часто открывая огонь по вражеским самолетам вне эффективной дальности их орудий, выпуская весь свой заряд ракет в считанные секунды и уходя от ответа быстрее, чем враг успеет понять что происходит.

Некоторые Молнии оборудуются ракетами Адский Удар для поражения наземных целей, но относительная хрупкость Молнии позволяет использовать ее как штурмовик только против легко вооруженных целей или при наличии существенного отвлечения.

АР			Стр.	Ходовая: Plane (30)
Л	Б	К		Маневренность: +30
18	18	15	25	Размер: 2

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Conductive Plating, Fast, Enclosed, Land Resupply, Sealed, Vector Thrusters.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Underslung (нос) (–28°..+28° / –21°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Long Barreled Autocannon / Длинноствольная Автопушка						
600м	S/3/–	3d10+8 I	6	120	2	Reliable
R: 1 | Hellstrike Missile Rack / Комплекс Ракет Адский Удар						
300м	S/2/–	3d10+7 X	7	2	10	Blast (3)
R: 2 | Skystrike Missile Rack / Комплекс Ракет Небесный Удар						
600м	S/2/3	3d10+5 X	7	3	15	Перебрасывает промахи по другим самолетам

2) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	60	2	Proven(3), Twin-Linked

3) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5 / –12°..+5°):
4) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –12°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Hellstrike Missile Rack / Комплекс Ракет Адский Удар						
300м	S/2/–	3d10+7 X	7	2	10	Blast (3)
R: 2 | Skystrike Missile Rack / Комплекс Ракет Небесный Удар						
600м	S/2/3	3d10+5 X	7	3	15	Перебрасывает промахи по другим самолетам

Снаряжение по умолчанию: Vox Caster.

Особые Правила:

Параллаксовые Авгуры – Пара мощных авгуров на носу Молнии дает пилоту +30 на тесты засекания целей на Высокой и Низкой высоте и игнорирование штрафов за скорость и расстояние на их засекание на дистанции до 20 км. Цели на Высокой и Низкой высоте должны перебрасывать успешные Уклонения и Виражи от атак Длинноствольной автопушки и Лазпушки Молнии (но не от ее ракет).

R:3 | Thunderbolt /Гром

Гром – основной Имперский атмосферный истребитель. Простой в изготовлении и обслуживании, в меру прочный и подвижный, а также тяжело вооруженный Гром служит рабочей лошадкой Аэронавтики Империалис в большинстве небесных боев.

Твердотопливные ускорители позволяют Грому быстро сокращать или разрывать дистанцию в бою, а также дислоцироваться с космических кораблей, невзирая на его питающиеся от атмосферного кислорода двигатели, обычно не способные работать в вакууме.

АР			Стр.	Ходовая: Plane (27)
Л	Б	К		Маневренность: +20
23	23	15	30	Размер: 3

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Conductive Plating, Damage Control, Fast, Enclosed, Land Resupply, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Hull(нос) (–3°..+3° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Quad Autocannon / Счетверенная Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	120	2	Quad, Reliable

2) Пилот /Hull(нос) (–3°..+3° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	60	2	Proven(3), Twin-Linked

3) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5 / –12°..+5°):
4) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –12°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R:0 | Bomb Rack / Комплекс Бомб						
0м	S/2/3	2d10+6 X	4	3	3	Blast (7), Tearing

Бомбы можно сбрасывать на любую точку на земле, над которой самолет пролетел в этом Ходу (даже с Высокой высоты). Они всегда смещаются на 1d10 м как при промахе, но при Успехе броска на попадание дистанция смещения уменьшается на Успехи метров.

R: 1 | Hellstrike Missile / Ракета Адский Удар						
300м	S/–/–	3d10+7 X	7	1	5	Blast (3)
R: 2 | Skystrike Missile / Ракета Небесный Удар						
600м	S/–/–	3d10+5 X	7	1	5	Перебрасывает промахи по другим самолетам

Снаряжение по умолчанию: Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Вспышки – В свой Ход Гром может выпустить вспышки, что дает штраф –30 на все выстрелы ракетами по нему до начала его следующего Хода. Он имеет 3 заряда вспышек, которые можно перезарядить на земле как орудие с Rld 5 (заряды имеют R –1).

Твердотопливные Ускорители – Гром может удвоить свою SPD на 1 Ход, но при этом не может поворачивать и до начала следующего Хода не может совершать Вираж. Ускорители имеют достаточно заряда на 10 использований, после чего их нужно перезарядить не земле, что требует ½ смены работы.

Гром может потратить 1 заряд ускорителей, чтобы на до 5 минут получить трейт Voidcraft. Обычно для вылета с космического корабля на низкой орбите или возвращение обратно на него требуется 15 минут космического полета, т.е. по 3 заряда.

R:4 | Marauder /Мародер

Мародер – тяжелый бомбардировщик Аэронавтики Империалис. Эта летающая крепость может сбрасывать мощные кластерные бомбы, вычищающие целые поля боя от пехоты и легкой техники, или заполненные прометием Инферно-бомбы, создающие колоссальные пожары. Истребители, решившие напасть на неповоротливый бомбардировщик, быстро обнаруживают, что тот способен постоять за себя, ощетинившись пушками со всех сторон, и досаточно крепкий, чтобы выжить под огнем.

AP			Стр.	Ходовая: Plane (20)
Л	Б	К		Маневренность: –10
23	23	15	90	Размер: 4

Экипаж: Командир, Пилот, Связист, 3 Стрелка.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок 1 /Hull(нос) (–18°..+18° / –8°..+8°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	60	2	Proven(3), Twin-Linked
R: 2 | Autocannon Array / Комплекс Автопушек						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	120	2	Multishot (3), Reliable, Twin-Linked

2) Стрелок 2 /Turret (360° / +5°..+70°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	600	1	Tearing, Twin-Linked

3) Стрелок 3 /Sponson(хвост) (+90°..–90° / –35°..+35°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	600	1	Tearing, Twin-Linked
R: 3 | Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

Снаряжение по умолчанию: Vox Caster.

Опции:

R: 1 | Десантный – Вместо бомбового трюма в Мародере установлен десантный отсек, умещающий 30 пассажиров. Обычно пассажиры высаживаются из него в полете и приземляются на гравишютах.

R: 3 | Разрушитель – Вместимость бомбового трюма Мародера уменьшается до 3-х Кластерных Бомб, но на его крылья устанавливается 8 ракет Адский Удар:

Пилот/ Командир /Hull(крылья) (–5°..+5° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Hellstrike Missile / Ракета Адский Удар						
300м	S/–/–	3d10+7 X	7	1	5	Blast (3)

Особые Правила:

Бомбардировщик – Мародер несет до 4-х кластерных бомб на борту. Бомбы можно сбрасывать на любую точку на земле, над которой самолет пролетел в этом Ходу (даже с Высокой высоты). Каждая бомба выдает 8 шаблонов профилями **2d10+6 X Dmg, Pen 4, Blast (5), Tearing.** Они всегда смещаются на 2d10 м. Он не может сбрасывать более 2-х бомб в Ход.

Вместо каждых 2-х кластерных бомб в него можно загрузить одну Инферно-бомбу. Инферно-бомба также сбрасывается в точку, над которой пролетал самолет, но выдает каплевидный шаблон с профилем **2d10+15 E(Fl) Dmg, Pen, Flame, Spray(50), Reliable**, широкая сторона которого направлена вдоль движения самолета. Мародер может сбросить только одну Инферно-бомбу в Ход.

R:2 | Aquila /Аквила

Аквила – легкий пассажирский челнок, распространенных повсеместно в космических флотах. Она обычно используется только для перевозки офицеров со свитой между кораблями и их высадки на поверхность, но порой также как и атмосферный транспорт.

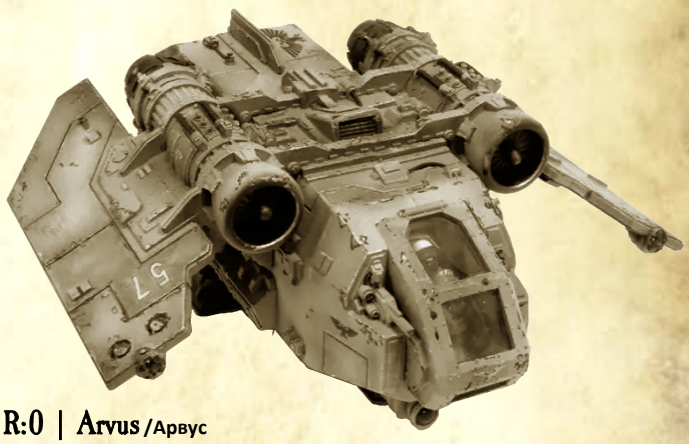
AP			Стр.	Ходовая: Plane (24)
Л	Б	К		Маневренность: +10
23	20	20	25	Размер: 3

Экипаж: Пилот, 10 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Conductive Plating, Fast, Enclosed, Land Resupply, Sealed, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Sponson(нос) (–12°..+12° / –25°..+3°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable



R:0 | Arvus /Арвус

Легкий челнок Арвус – один из самых распространенных самолетов в Империуме. Он берет на себя львиную долю в перевозке персонала и легких грузов между кораблями на флоте и шпилями в ульях. Дешевый и простой в обслуживании, он практически не бронирован и не вооружен, абсолютно не предназначенный для боя.

AP			Стр.	Ходовая: Plane (20)
Л	Б	К		Маневренность: –15
17	17	10	20	Размер: 3

Экипаж: Пилот, 12 Пассажиров или груз весом до 4 т.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Sealed, Rugged, Voidcraft, VTOL.

R:2 | Rhino /Носорог

Основной БТР Астартес, Носорог предназначен в первую очередь быстро довести десантников в бой. Он не обеспечивает сколько либо значимую огневую поддержку в сравнении с его пассажирами, но, доставив их, служит мобильным укрытием, а после того, как его подбили – и стационарным. Большинство Носорогов было восстановлено из остовов тысячи раз и машина спроектирована быть расходной, но дешевой в ремонте.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (15)
27	27	20	30	Маневренность: +0
				Размер: 3

Экипаж: Пилот, 10 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):
2) Пилот/Пассажир /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
80м	S/2/–	1d10+12 E	10	2	10	Maximal, Overheats
20м	S/3/–	2d10+13 E	12	1	10	Imprecise, Melta
20м	S/3/–	1d10+9 E	4	1	10	Flame, Spray
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

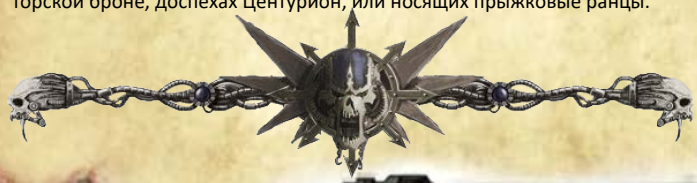
Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.
R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 3 | Радарный комплекс Дамокл – Машина получает Трейт Command & Control и Аускпекс радиусом 1 км, но ее вместимость пассажиров уменьшается до 2. За полудействие один из пассажиров может подсветить радаром точку на местности в пределах 50м от машины, дав ей эффект как от Телепортационного Маяка (стр. 154).
R: 4 | Двигатель Люцифер – Машина получает Трейт Fast.

Особые Правила:

Огневой Люк – В крыше пассажирского отсека есть люк с подъемником, в который может подняться до 2-х пассажиров или расчет тяжелого оружия из 2-х человек, используя правила стрельбы из люка.
Ограниченный Транспорт – Не может перевозить Астартес в Терминаторской броне, доспехах Центурион, или носящих прыжковые ранцы.



R:2 | Razorback /Секач

Относительно новая машина на шасси Носорога, Секач служит как БМП, жертвуя вместимостью пассажирского отсека ради турели с тяжелым оружием, обеспечивающей огневую поддержку. Легионы Хаоса редко производят свои Секачи и почти все что у них есть – трофеи от лоялистов или наследие орденов-предателей.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (15)
27	27	20	30	Маневренность: +0
				Размер: 3

Экипаж: Пилот, 6 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Turret (360° / –5°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	600	1	Tearing, Twin-Linked
R: 0 | Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	60	2	Flame, Spray, Twin-Linked
R: 3 | Twin Multimelta / Спаренная Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	50	2	Blast (2), Melta, Twin-Linked
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	20	2	Proven(3), Twin-Linked
R: 3 | Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

2) Пилот/Пассажир /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.
R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 4 | Двигатель Люцифер – Машина получает Трейт Fast.

Особые Правила:

Огневой Люк – В крыше пассажирского отсека есть люк с подъемником, в который может подняться 1 пассажир, используя правила стрельбы из люка.
Ограниченный Транспорт – Не может перевозить Астартес в Терминаторской броне, доспехах Центурион, или носящих прыжковые ранцы.

R:3 | Predator /Хищник

Хищник – основной боевой танк Легиона. Хоть он и уступает Леман Руссу в чистом бронировании и прочности, мобильность и более низкий профиль более чем компенсируют это в плане живучести. Продвинутые системы управления позволяют всего двум десантникам пилотировать эту машину. Хищник полностью оправдывает свое имя на поле боя, маневрируя между укрытий и нанося хирургически точные выстрелы.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (15)
37	27	20	40	Маневренность: +0
				Размер: 3

Экипаж: Мехвод, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / –15°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Predator Autocannon / Автопушка Хищник						
300м	S/2/5	4d10+5 X	6	40	2	Reliable
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	20	2	Proven(3), Twin-Linked

2) Стрелок /Sponson(п) (–5°..–175° / –32°..+42°):
3) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / –32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
300м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	10	2	Proven(3)

4) Мехвод/Стрелок /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

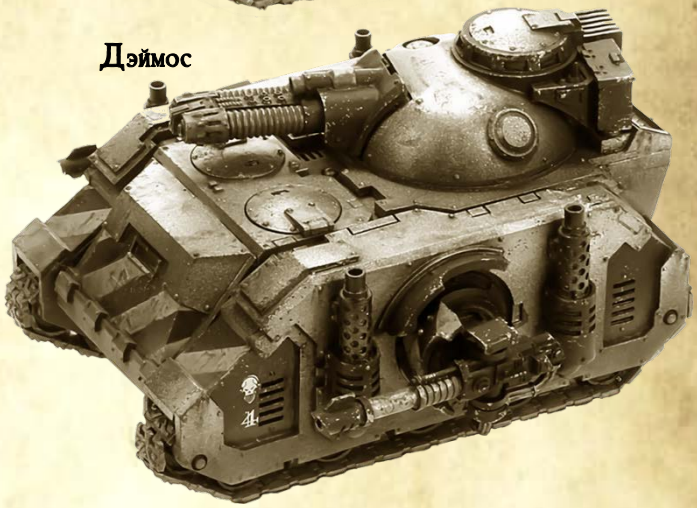
R: 2 | Командный Танк – Машина получает Трейт Command & Control.

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | Двигатель Люцифер – Машина получает Трейт Fast.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

Баал



Дэймос

R: 4 | Башня Баал – Эта башня эксклюзивна для Кровавых Ангелов и их наследников, извлеченная из того же СШК, что и двигатель Люцифер. Большая их часть в арсеналах Хаоса – трофеи от боев с сынами Сангвиния, но некоторые – продукт техноеретической обратной разработки. Эта башня поворачивается свободным действием на до 1°..135° вместо 1°..90°, как обычно, и в нее можно установить следующие орудия:

1) Стрелок /Turret (360° / –15°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Flamestorm Cannon / Пушка Огненная Буря						
40м	S/–/–	2d10+8 E(Fl)	7	20	2	Flame, Spray, Proven (3)
R: 3 | Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

R: 4 | Башня Дэймос – Древняя модель башни для Хищника времен до Ереси, порой встречающаяся в арсеналах как Предателей, так и Лоялистов. Танк с этой башней получает +3АР в Борта и Лоб, а Крыша этого танка использует АР Лба, а не Бортов как обычно. В нее можно установить следующие орудия:

1) Стрелок /Turret (360° / –15°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Flamestorm Cannon / Пушка Огненная Буря						
40м	S/–/–	2d10+8 E(Fl)	7	20	2	Flame, Spray, Proven (3)
R: 4 | Magnamelta / Магнамельта						
50м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	3	Blast (5), Melta
R: 4 | Plasma Destroyer / Плазменный Разрушитель (+ Трейт **Volatile**)						
180м	S/3/–	2d10+15 E	10	6	3	Overheats, Blast(5), Maximal
R: 5 | Heavy Conversion Beamer / Тяжелый Конверсионный Лучевик						
600м	S/–/–	2d10+10 E	2	5	3	Blast (5)

За каждые полные 50м дистанции до цели это оружие получает +1d10 Dmg, +2 AP +1 к рейтингу свойства Blast, достигая максимума на дистанции 300 м.

Особые Правила:

Модульный дизайн – Замена орудий Хищника занимает в 4 раза меньше времени и получает бонус +30 на тесты.

R:3 | Vindicator /Поборник

Поборник – тяжело бронированный штурмовой танк Космодесанта, используемый в основном для осадных штурмов, уничтожая укрепления и скопления врагов снарядами Пушки Разрушитель.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (15)
39	27	20	40	Маневренность: +0
				Размер: 3

Экипаж: Мехвод, Стрелок.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Fixed (–2°..+2° / –0°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/–/–	4d10+20 X	10	1/25	3	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.						
R: 4 | Vanquisher Battle Cannon / Боевая Пушка Покоритель						
1000м	S/–/–	3d10+10 X	16	1/20	2	Accurate, Concussive (1), Imprecise, Ordnance, Proven (4)

По цели Размером 2+ стрелок может сделать прицельный выстрел с дополнительным штрафом –20, чтобы получить следующие бонусы:
• Поглощение цели (после вычета Pen) уменьшается вдвое (окр.▲);
• Доп. кубики от свойства Accurate могут вызывать Критический урон;
• Трейт Reinforced Armour цели игнорируется.

R: 5 | Destroyer Laser Array / Лазерный Комплекс Уничтожитель						
300м	S/–/–	6d10+10 E(Ls)	12	∞	–	Accurate, Ordnance, Proven(3), Twin-Linked

Если танк не совершал движений в этот Раунд, кроме Поворота на Месте, из этого орудия можно выстрелить 2 раза и стрелок может выбрать нанести машине 1d10 непоглощаемого урона в корпус и выстрелить еще один раз за счет перегрузки реактора.

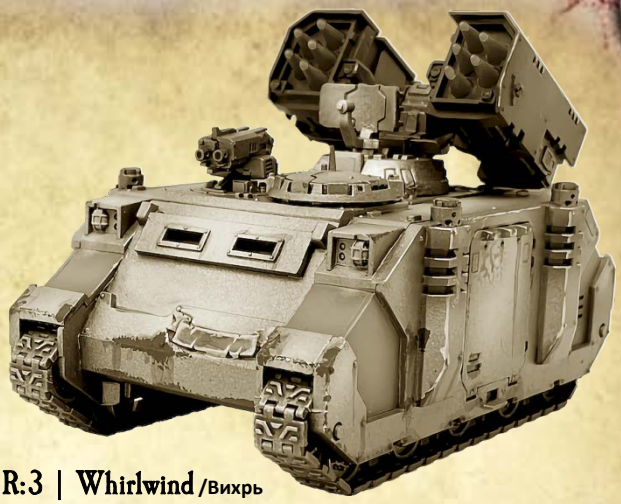
2) Мехвод /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Осадный Щит – Действует как Бульдозерный отвал, но позволяет автоматически проходить тесты на Трудный Ландшафт при движении на Малом и Большом Ходу и дает +10 АР в Лоб против урона от Тарана.
R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 4 | Двигатель Люцифер – Машина получает Трейт Fast.



R:3 | Whirlwind /Вихрь

Вихрь – машина огневой поддержки Космодесанта, работающая как противопехотная или зенитная ракетная артиллерия в зависимости от установленной на нем ракетной установки. Легионы Хаоса крайне редко используют свои Вихри, предпочитая отдавать работу артиллерии смертным ауксилиям, и эти машины чаще всего встречаются в армиях Лоялистов, особенно орденов, что не доверяют поддержке Гвардии, вроде Железных Рук или Красных Скорпионов.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (15)
27	27	20	35	Маневренность: +0
				Размер: 3

Экипаж: Мехвод, Стрелок.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / –0°..+55°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Helios Launcher / Ракетная Установка Гелиос						
300м	S/–/–	3d10+5 X(Fr)	6	10	2	Arcing, Blast (10)
R: 2 | Castellan Launcher / Ракетная Установка Кастелян						
300м	S/–/–	2d10+5 E(Fl)	4	4	2	Arcing, Blast (10), Flame, Tearing, Игнорирует укрытия
R: 3 | Hyperios Launcher / Ракетная Установка Гипериос						
600м	S/–/–	3d10+8 X	8	20	2	Anti-Air, Imprecise, Proven (4), Tearing, Twin-Linked
R: 4 | Scropius Launcher / Ракетная Установка Скорпиус						
200м	S/3/–	2d10+6 X	8	24	4	Arcing, Blast (3), Tearing

Все персонажи в пределах 5 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –10, даже если они успешно Избежали.
Если танк не совершал движений в этот Раунд, кроме Поворота на Месте, из этого орудия можно выстрелить 2 раза.

2) Мехвод /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 4 | Двигатель Люцифер – Машина получает Трейт Fast.

Особые Правила:

Модульный дизайн – Замена орудий Вихря занимает в 4 раза меньше времени и получает бонус +30 на тесты.

R:3 | Stalker /Преследователь

Зенитный танк Преследователь надежно прикрывает силы Космодесанта от атак с воздуха, невероятно метко выцеливая самолеты очередями его Штормпушек Икар. Секрет такой меткости в системе наведения, в которую заключен сервитор, при жизни отличавшийся незаурядной меткостью, внимательностью и интеллектом. Многие Ордена Лоялистов используют для этого аспирантов, не переживших испытания на вступление в Орден, или даже вполне здоровых Серфов ордена, тогда как Хаоситы, в чьи руки попал Преследователь, менее избирательны и просто отбирают для этой роли особо талантливых рабов.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (15)
32	32	20	35	Маневренность: +0
				Размер: 3

Экипаж: Мехвод, Стрелок.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / +5°..+78°):
2) Стрелок /Turret (360° / +5°..+78°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Icarus Stormcannon / Штормпушка Икар						
300м	S/2/5	4d10+5 X	4	200	4	Anti-Air, Storm, Tearing

3) Мехвод /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 4 | Двигатель Люцифер – Машина получает Трейт Fast.

Особые Правила:

Якоря – Водитель может за полудействие закрепить машину к земле якорями в ее бортах или отцепить если она уже закреплена. Закрепленная машина не может совершать движения и не может быть сдвинута (в т.ч. Тараном). Штормпушки Икар получают штраф –20 на попадание, если машина не закреплена якорями.

Сервонаводка – Штормпушка Икар получает бонус +20 на попадание по целям Размером 2 и более на Низкой или Высокой высоте.

Фокусированный Огонь – Стрелок может выбрать стрелять из пары Штормпушек Икар как из одного спаренного орудия. Если он это делает, цель должна перебрасывать успешные Уклонения или Виражи от ее попаданий.

R:3 | Hunter /Охотник

Охотник – специализированный зенитно-ракетный танк, предназначенный для борьбы с особо верткими воздушными целями, и немало воздушных асов или сверхъестественно умелых пилотов Эльдар нашли свой конец на острии ракет Небесное Копье. Кортекс-платы систем наведения этих ракет сделаны из человеческого мозга и лояльные ордена чаще всего делают их из останков своих лояльных Серфов, умерших в старости: мозги умелых людей, что прожили долгую жизнь, производят более качественные кортекс-платы, а старые Серфы почитают за честь послужить своим повелителям даже в смерти.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (15)
32	32	20	35	Маневренность: +0
				Размер: 3

Экипаж: Мехвод, Стрелок.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / +5°..+72°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Skyspear Launcher / Ракетная Установка Небесное Копье						
500м	S/–/–	4d10+8 X	12	1/6	4	Anti-Air, Imprecise, Ordnance, Tearing, Proven (3)

Ракеты для этого орудия реквизируются по R 2.
При стрельбе по целям Размером 2 и более на Низкой или Высокой высоте ракеты всегда попадают в Кормовую броню цели (или атакуют ее сзади, если это не машина). Если по такой воздушной цели не попали или она успешно Избежала попадания, в начале следующего Хода стрелка ракета разворачивается и атакует ту же цель с обратной стороны, используя BS 50. Ракета может разворачиваться таким образом до 4 раз.

2) Мехвод /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 4 | Двигатель Люцифер – Машина получает Трейт Fast.

Особые Правила:

Якоря – Водитель может за полудействие закрепить машину к земле якорями в ее бортах или отцепить если она уже закреплена. Закрепленная машина не может совершать движения и не может быть сдвинута (в т.ч. Тараном). Ракетная Установка Небесное Копье получает штраф –20 на попадание, если машина не закреплена якорями.

R:4 | Sicaran /Сикаран

Сикаран – быстрый тяжелый танк, служивший в Легионах со времен Великого Крестового похода. Хотя он значительно превосходит Хищник почти во всем, трудности в ремонте и снабжении привели к тому, что большая часть древних Сикаранов давно вышла из строя и не подлежит восстановлению, а производить новые умеют лишь считанные кузницы.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (18)
37	30	30	55	Маневренность: +20
				Размер: 3

Экипаж: Мехвод, Стрелок.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Enclosed, Fast, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / –32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Accelerator Autocannon / Спаренная Автопушка Ускоритель						
300м	S/2/4	4d10+5 X	6	160	2	Multishot (2), Razor Sharp, Reliable, Tearing, Twin-Linked
Игнорирует штрафы за скорость цели						
R: 3 | Punisher Gatling Cannon / Гатлинг Пушка Каратель						
150м	–/–/5	2d10+4 I	4	400	3	Multishot (4)
Цели длинной очереди этой пушки и все персонажи в пределах 5 м. от них должны пройти тест на Подавление –10.						
R: 4 | Arcus Launcher / Ракетная Установка Аркус						
200м	–/–/8	3d10+8 X	14	160	4	Arcing, Blast (2), Tearing, Twin-Linked
Если танк не совершал движений в этот Раунд, кроме Поворота на Месте, из этого орудия можно выстрелить 2 раза.						
R: 4 | Omega Plasma Array / Плазменный Комплекс Омега						
120м	S/2/5	2d10+15 E	10	50	4	Blinding (2), Overheats, Maximal, Twin-Linked
При стрельбе короткой очередью орудие получает +2d10 Dmg, а при стрельбе одиночными – +3d10 Dmg.						

2) Стрелок /Sponson(п) (–8°..–172° / –90°..+90°):
3) Стрелок /Sponson(л) (+172°..+8° / –90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	10	2	Proven(3)

4) Мехвод /Hull (–21°..+21° / –10°..+21°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.
Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Vox Caster, Blast-Out Hatches.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

R:4 | Sicaran Venator /Сикаран Венатор

Сикаран Венатор – специализированный охотник на танки, вооруженный облегченной версией Нейтронного Лазера. Питание такого орудия на быстром и не очень большом танке требует реактора столь же мощного, сколь и опасного, от чего у Венаторов есть дурная репутация смертельной ловушки для экипажа.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (18)
37	30	30	50	Маневренность: +20
				Размер: 3

Экипаж: Мехвод, Стрелок.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Enclosed, Fast, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–0°..+0° / –8°..+8°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 | Neutron Beam Laser / Нейтронный Лучевой Лазер						
200м	S/–/–	6d10+12 E(Ls)	12	∞	–	Concussive (2), Imprecise, Ordnance, Proven(3)
Машина, получившая непоглощенный урон от этого орудия, получает штраф –30 на все атаки на один Раунд. Если танк не совершал движений, кроме Поворота на Месте, вся мощность силовой установки уходит на питание Нейтронного Лучевого Лазера и он поднимает рейтинг свойства Proven до 6.						

2) Стрелок /Sponson(п) (–8°..–172° / –90°..+90°):
3) Стрелок /Sponson(л) (+172°..+8° / –90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3)

4) Мехвод /Pintle(R) (360° / –26°..+75°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.
Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Vox Caster, Blast-Out Hatches.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

Особые Правила:

Нестабильный Реактор – Когда машина получает 5 и больше непоглощенного урона за раз, бросьте 1d10 – на 1-4 в машине начинается Пожар, а на 1 все члены экипажа также получают 4d10 E Dmg. Если машина уничтожается Крит. эффектом 10+ в корпус или главное орудие, урон взрыва и его радиус (в м) увеличиваются на 2d10.

R:4 | Arquitor /Аркитор

Аркитор – штурмовой танк огневой поддержки, обеспечивающий меткий артиллерийский огонь на близкой дистанции даже в условиях городских боев или пересеченной местности. Подобно другим танкам на шасси Сикаран, Арките плохо пережили годы после Ереси из-за трудностей в их обслуживании и ремонте и сложности производства новых машин.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (15)
30	30	22	50	Маневренность: +0
				Размер: 3

Экипаж: Мехвод, Стрелок.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Enclosed, Legion, Multi-Targeter, Ponderous, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Fixed (–3°..+3° / +10°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Morbus Bombard / Бомбарда Морбус						
50м	S/–/–	4d10+20 X	10	6	–	Arcing, Concussive(3), Blast(10), Ordnance, Revolver
R: 3 | Spicula Rocket System / Ракетная Система Спикула						
50м	S/4/8	2d10+12 X(Fr)	6	16	2	Arcing, Blast (3), Crippling (2), Ordnance, Reliable
R: 4 | Graviton-Charge Cannon / Гравитон-Зарядная Пушка						
50м	S/–/–	2d10+4 I(Cr)	0	8	–	Arcing, Concussive(4), Blast(10), Haywire (10), Ordnance

Взрыв от этого оружия остается на поле боя, в начале каждого Хода стрелка уменьшая радиус на 1, пока не исчезнет. Зона взрыва является Трудным Ландшафтом с модификатором –30, который требует тесты даже при обычном движении через него. Персонажи, что провалили тест на Трудный Ландшафт в этой аномалии на 5 и более Провалов, вместо того, чтобы упасть, подбрасываются вверх на 1d10м и падают обратно.

2) Мехвод /Sponson(п) (–8°..–172° / –90°..+90°):
3) Мехвод /Sponson(л) (+172°..+8° / –90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable

Альтернативные боеприпасы для Бомбарды Морбус:

Dmg	Pen	Свойства
R: 1 | Carcass Shell / Снаряд Каркас		
2d10+2 X(Fr)	2	Blast (10), Corrosive (2), Toxic (3), Tearing, игнор. укрытия

Свойство Toxic этого орудия наносит 2d10 вместо 1d10 урона. Существа, видевшие смерть от этого снаряда, проходят тест против Страха 2 (считается земным ужасом), считая стрелявшую машину источником страха.

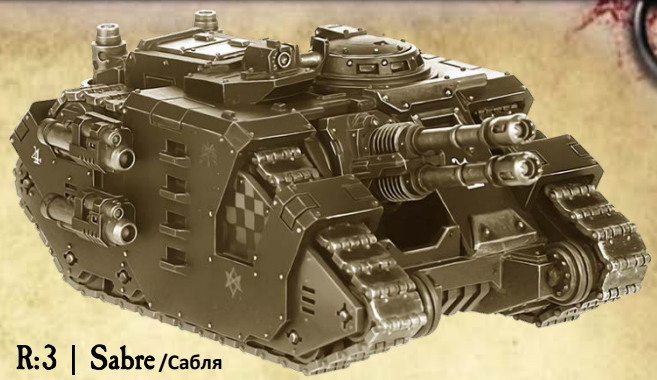
Снаряжение по умолчанию: Auspex (50кг), Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.
Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Vox Caster, Blast-Out Hatches.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

Особые Правила:

Расчетный Когитатор – Стрелок автоматически проходит тесты на расчет траектории стрельбы по целям в пределах дистанции Ауспекса.



R:3 | Sabre /Сабля

Базированная на миниатюризированном шасси Сикарана, Сабля – легкий и маневренный одноместный танк. Во времена Великого Крестового Похода эскадроны Сабель действовали как волчьи стаи, сообща загоняя цели, но с началом Ереси танк начал терять популярность и к М41 большая часть выживших Сабель пылятся на складах, так как большая часть современных Астартес-танкистов предпочитает более надежные и тяжело вооруженные танки, вроде Хищника или Сикарана.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (20)
30	26	20	35	Маневренность: +30
				Размер: 2

Экипаж: Пилот.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Enclosed, Fast, Legion, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (–3°..+3° / –12°..+18°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Anvilus Snub Autocannon / Укороченная Автопушка Анвилус						
100м	S/2/5	4d10+5 X	6	80	2	Reliable, Twin-Linked
R: 4 | Volkite Saker / Волькитовый Сакер						
100м	–/–/6	3d10+3 E(Ls)	4	1200	2	Deflagrate(5), Storm
R: 4 | Neutron Blaster / Нейтронный Бластер						
100м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	1	2	Concussive (1), Imprecise, Proven(3)

Машина, получившая непоглощенный урон от этого орудия, получает штраф –20 на все атаки на один Раунд.

2) Пилот /Hull (–15°..+15° / –25°..+30°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta
R: 4 | Volkite Culevrin / Волькитовая Кулеврина						
150м	–/–/10	3d10+3 E(Ls)	4	600	2	Deflagrate(5)

3) Пилот /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.
Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Vox Caster, Blast-Out Hatches.

Опции:

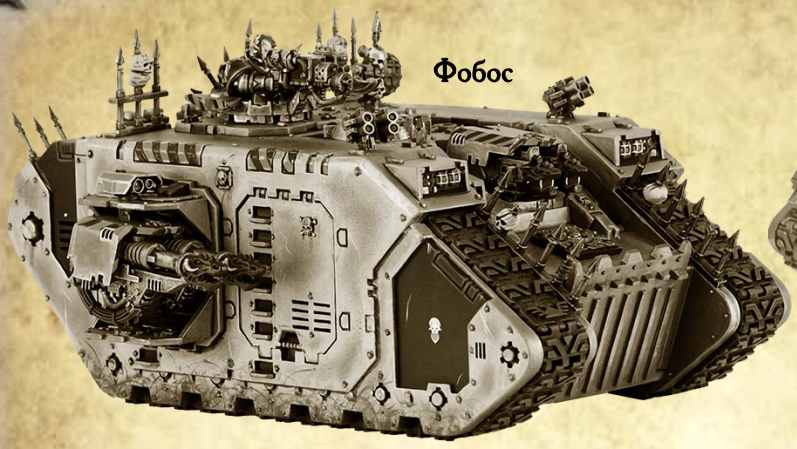
R: 2 | Ракеты Сабля – На борта машины устанавливаются 4 пусковые трубы ракет Сабля (по 2 на борт). Они во всех смыслах действуют как Ракеты Охотник-Искатель, но их профиль меняется на следующий. Пилот может запустить любое количество ракет в Ход, в т.ч. в разные цели.

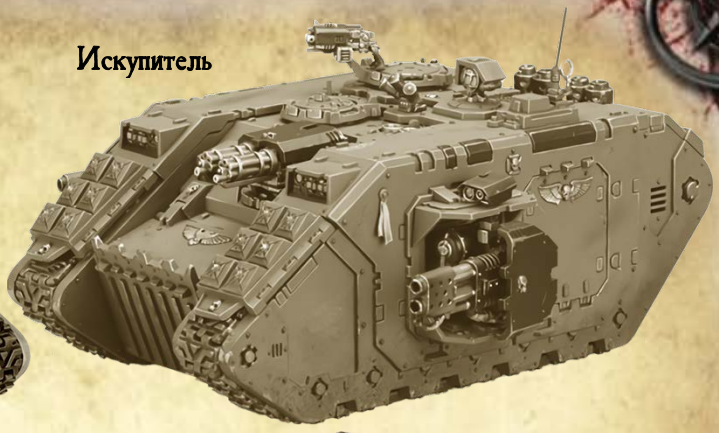
Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
200м	S/–/–	2d10+7 X	6	1	10	Concussive (1), Proven (2)

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

Особые Правила:

Вспомогательный Двигатель – Машина игнорирует первые 20 уменьшения SPD от повреждений Шасси, в т.ч. от разных попаданий. Этот запас перезаряжается ремонтом Шасси.


Фобос


Искупитель

Крестоносец

R:4 | Land Raider /Лэнд Рейдер

Невероятно прочный и удивительно подвижный для своих размеров, Лэнд Рейдер способен доставить отряд элитных бойцов в самую гущу боя и уничтожить почти любую преграду на своем пути.

Связанные Соглашениями Олимпа Лоялисты используют их в жестко заданных паттернах, но Легионы Хаоса вольны сполна использовать модульность дизайна и смешивать возможные установки в техноеретических комбинациях.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (15)
50	50	50	60	Маневренность: +0
				Размер: 4

Экипаж: Мехвод, Стрелок, 10 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Command & Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (–21°..+21° / –10°..+21°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 3 | Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

2) Стрелок /Sponson(п) (–5°..–175° / –32°..+42°):
3) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / –32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked
R: 2 | Quad Heavy Bolter / Счетверенный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	640	1	Quad, Tearing
R: 3 | Hurricane Bolter / Ураганный Болтер						
100м	S/5/9	1d10+9 X	4	72×2	1	Storm, Tearing, Twin-Linked
Увеличивает вместимость Пассажиров до 16.						
R: 3 | Flamestorm Cannon / Пушка Огненная Буря						
40м	S/–/–	2d10+8 E(Fl)	7	20	2	Flame, Spray, Proven (3)
Увеличивает вместимость Пассажиров до 16.						
R: 3 | Twin Multimelta / Спаренная Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	24	2	Blast (2), Melta, Twin-Linked

4) Мехвод/Пассажир /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Фраг-Установки – Машина получает следующее орудие:

Мехвод /Fixed (–3°..+3° / –15°..+46°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Frag Launchers / Фраг-Установки						
15м	–/–/6	2d10+2 X(Fr)	0	12	–	Blast (4), Tearing, Twin-Linked

Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –10, даже если они успешно Избежали.

R: 3 | Гелиос Паттерн – Машина теряет установки орудий 1 и 4, ее вместимость Пассажиров уменьшается на 4, и на нее устанавливается следующее орудие:

Стрелок /Turret (360° / –0°..+55°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Helios Launcher / Ракетная Установка Гелиос						
300м	S/–/–	3d10+5 X(Fr)	6	10	2	Arcing, Blast (10)
R: 2 | Castellan Launcher / Ракетная Установка Кастелян						
300м	S/–/–	2d10+5 E(Fl)	4	4	2	Arcing, Blast (10), Flame, Tearing, Игнорирует укрытия
R: 3 | Hyperios Launcher / Ракетная Установка Гипериос						
600м	S/–/–	3d10+8 X	8	20	2	Anti-Air, Imprecise, Proven (4), Tearing, Twin-Linked

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | Целеуказатель Прометей – Орудие 1 заменяется блоком продвинутых целеуказателей, что дает другим орудиям танка +10 на атаки и переброс промахов, а также позволяет игнорировать штрафы за скорость целей и голополя Эльдар. Также считается как Best.Q Ауспекс (радиус 2 км). Несовместим со спонсонными Лазпушками.

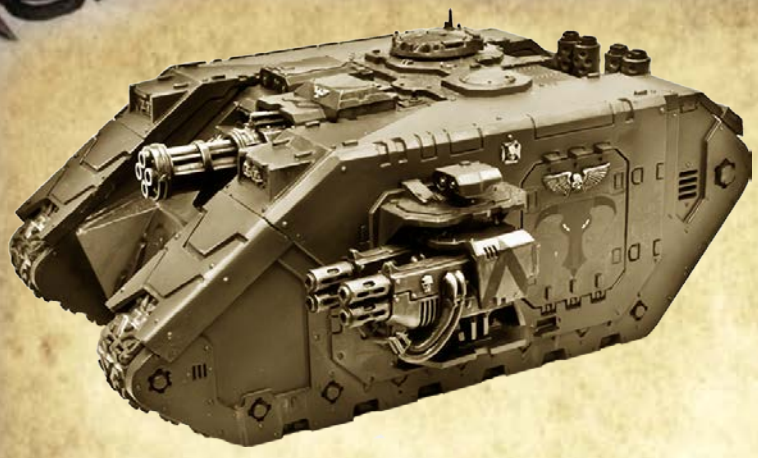
R: 4 | Реактивный Тормоз Ангелос – Блок реактивных двигателей цепляется к крыше и бортам магнитными замками, замедляя падение и отстреливаясь при приземлении. Машина получает Трейт Orbital Deployment.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

R: 5 | Гексаграмматические Печати – Машина получает Трейт Warded.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира.



R:5 | Land Raider Achilles /Лэнд Рейдер Ахиллес

Лэнд Рейдер Ахиллес спроектирован быть практически неуничтожимым, жертвуя ради этого транспортной вместимостью и гибкостью оснащения. Эта редкая машина чаще всего является личным транспортом повелителя банды или главы ордена и их свиты.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)
Л	Б	К		Маневренность: +0
55	55	55	65	Размер: 4

Экипаж: Мехвод, Стрелок, 6 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Atomantic Shielding (35), Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Ceramite Plating, Command & Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches, Warded.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (–21°..+21° / –10°..+68°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Quad-Gun / Квад-Пушка						
1500м	S/–/–	2d10+2 X(Fr)	0	4/16	1	Arcing, Blast (5), Devastating (2), Multishot(4), Tearing

Все персонажи в пределах 5 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –20, даже если они успешно Избежали.

2) Стрелок /Sponson(п) (–5°..–175° / –32°..+42°):
3) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / –32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Multimelta / Спаренная Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	24	2	Blast (2), Melta, Twin-Linked

4) Мехвод/Пассажир /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.
Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Hunter Killer Missile.

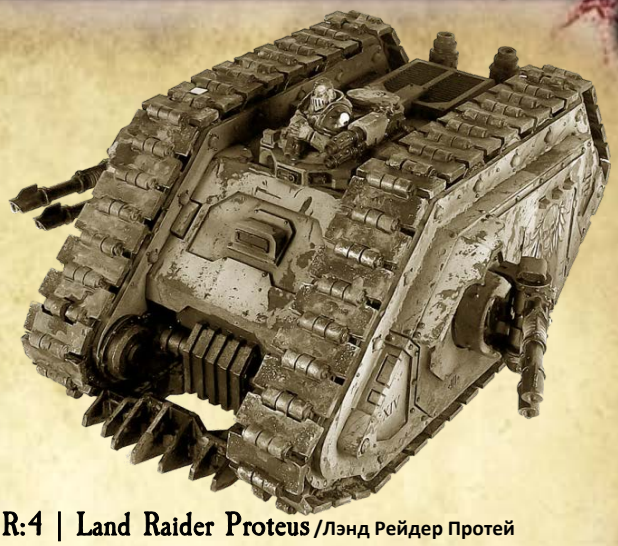
Опции:

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира.

Ферромантическая Неуязвимость – Машина имунна к эффектам Haywire, Grav, Lance, и любым эффектам, что снижают ее АР.



R:4 | Land Raider Proteus /Лэнд Рейдер Протей

Протей был первой версией Лэнд Рейдера начала Великого Крестового Похода, до того, как был расшифрован полный СШК этого шасси. Хотя у него и нет штурмовой рампы, а простор для модификаций меньше, Протей компенсирует это повышенной маневренностью и мощным комплексом авгуров для осмотра поля боя и раскрытия засад.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (16)
Л	Б	К		Маневренность: +20
50	50	50	65	Размер: 4

Экипаж: Мехвод, Стрелок, 10 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (–21°..+21° / –10°..+21°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 0 | Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	30	2	Flame, Spray, Twin-Linked

2) Стрелок /Sponson(п) (–5°..–175° / –90°..+90°):
3) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / –90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked

4) Мехвод/Пассажир /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира.

Эксплораторный Комплекс Авгуров – До 5 пассажиров могут использовать Ауспекс машины одновременно, в т.ч. в разных режимах. Члены экипажа могут совершать Обзор свободным действием, используя Ауспекс.

R:5 | Land Raider Ares /Лэнд Рейдер Арей

Арей – Осадная модификация Лэнд Рейдера, заменяющая пассажирский отсек Пушкой Разрушитель для борьбы с фортификациями.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)
Л	Б	К		Маневренность: +0
50	50	50	65	Размер: 4

Экипаж: Мехвод, Стрелок.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Fixed (–2°..+2° / –0°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/–/–	4d10+20 X	10	1/35	3	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.						

2) Стрелок /Hull (–21°..+21° / –10°..+21°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

3) Стрелок /Sponson(п) (–5°..–175° / –90°..+90°):
4) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / –90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	30	2	Flame, Spray, Twin-Linked

5) Мехвод/Пассажир /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Spikes, Track Guards, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

Особые Правила:

Массивный корпус – Огонь из орудий со свойством Ordnance не дает штрафов на стрельбу других орудий танка.

Осадный Щит – Действует как Бульдозерный отвал, но позволяет автоматически проходить тесты на Трудный Ландшафт при движении на Малом и Большом Ходу и дает +10 АР в Лоб против урона от Тарана.

R:5 | Terminus Ultra /Terminus Ultra

Эта модификация Лэнд Рейдера вооружена Лазпушками на каждой установке, что может уместить Лазпушку, а ее пассажирский отсек заполнен усиленным реактором для их питания. Изначальная задумка была создать «убийцу титанов». На деле такая компоновка эффективна в снятии пустотных щитов, но не в уничтожении самих титанов.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)
Л	Б	К		Маневренность: +0
50	50	50	55	Размер: 4

Экипаж: Мехвод, Стрелок.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (–21°..+21° / –10°..+21°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked

2) Стрелок /Sponson(п) (0°..–175° / –32°..+42°):
3) Стрелок /Sponson(л) (+175°..0° / –32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked

4) Стрелок /Sponson(п) (–5°..+110° / –32°..+42°):
5) Стрелок /Sponson(л) (–110°..+5° / –32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3)

5) Мехвод /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Spikes, Track Guards, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

Особые Правила:

Перегрузка Реактора – Если Терминус Ультра стреляет из всех Лазпушек, в конце Хода стрелка тот бросает 1d10+<количество Ходов подряд, в которые машина стреляла из всех Лазпушек>. На 10+ машина получает 2d10 непоглощаемого урона в Корпус, а ее экипаж Оглушен на 1 Раунд.

R:5 | Spartan /Спартанец

Редкий и древний Спартанец выглядит как увеличенный Лэнд Рейдер и ведет себя на поля боя как таковой, способный перевозить полные отряды Терминаторов или даже байки в своем просторном трюме.

На этом же шасси базированы два сверхтяжелых танка: тяжелый противотанковый **Cerberus** / Цербер со спаренным Нейтронным Лазером и осадный **Typhon** / Тифон с Пушкой Молот Ужаса.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (15)
50	50	50	75	Маневренность: +0
				Размер: 4

Экипаж: Мехвод, Стрелок, 25 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Autonomous (50/50/50), Command & Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (–21°..+21° / –10°..+18°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 0 | Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	30	2	Flame, Spray, Twin-Linked

2) Стрелок /Sponson(п) (–5°..–175° / –90°..+90°):
3) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / –90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Quad Lascannon / Счетверенная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Quad, Proven(3)
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
300м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3)
R: 3 | Rapier Laser Array / Лазерный Комплекс Рапира						
200м	S/–/–	6d10+10 E(Ls)	12	∞	–	Ordnance, Proven(3), Twin-Linked

4) Мехвод/Пассажир /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Фраг-Установки – Машина получает следующее орудие:

Мехвод /Fixed (–3°..+3° / –15°..+46°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Frag Launchers / Фраг-Установки						
15м	–/–/6	2d10+2 X(Fr)	0	12	–	Blast (4), Tearing, Twin-Linked

Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –10, даже если они успешно Избежали.

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

R: 5 | Гексаграмматические Печати – Машина получает Трейт Warded.

R: 5 | Цербер – Машина теряет Счетверенные Лазпушки и не может установить Лазерный Комплекс Рапира (но может устанавливать другие спонсоны), ее вместимость пассажиров уменьшается до 0, Структура увеличивается на 10 и он меняет орудие 1 на следующее:

1) Стрелок /Fixed (–3°..+3° / 0°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 5 | Twin Neutron Laser / Спаренный Нейтронный Лазер						
1000м	S/–/–	6d10+20 E(Ls)	14	∞	–	Concussive (4), Imprecise, Ordnance, Proven(3), Twin-Linked

Машина, получившая непоглощенный урон от этого орудия, получает штраф –30 на все атаки на один Раунд.

Если танк не совершал движений, кроме Поворота на Месте, вся мощность силовой установки уходит на питание Нейтронного Лазера и он поднимает рейтинг свойства Proven до 6.

R: 5 | Тифон – Машина теряет Счетверенные Лазпушки и не может установить Лазерный Комплекс Рапира (но может устанавливать другие спонсоны), ее вместимость пассажиров уменьшается до 0, Структура увеличивается на 15 и он меняет орудие 1 на следующее:

1) Стрелок /Fixed (–3°..+3° / –10°..+18°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 5 | Dreadhammer Cannon / Пушка Молот Ужаса						
50м	S/–/–	4d10+20 X	10	5/30	1	Concussive (3), Blast (15), Ordnance, Игнорирует укрытия +3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.

Если танк не совершал движений, кроме Поворота на Месте, Rng орудия увеличивается в 3 раза.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В машину также могут погрузиться байки Легиона, занимая место как 3 пассажира каждый (5 мест, если с коляской); байки занимают одинаковое место как со всадниками, так и без.

R:5 | Kratos /Кратос

Один из древнейших танков в арсеналах Человечества, Кратос служил еще в Объединительных Войнах с экипажами Громовых Воинов. Ощетинившийся пушками и практически неуязвимый, этот тяжелый танк способен изменить ход даже самой большой битвы, но со смещением фокуса Астартес на роль сил быстрого реагирования, тяжелый линейный танк все реже находил место в их боевых планах: уже к началу Ереси Кратосы стали редкостью, а в М 41 эти танки считаются реликвиями.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (12)
Л	Б	К		Маневренность: –10
50	50	50	75	Размер: 4

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Atomantic Shielding (25), Auto-Loader, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Ponderous, Reinforced Armour, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / –8°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 | Kratos Battlecannon / Боевая Пушка Кратос						
150м	S/–/–	3d10+10 X	6	6/48	2	Blast (10), Revolver, Tearing
R: 4 | Melta Blastgun / Мельта Бластган						
150м	S/2/4	2d10+20 E	14	∞	–	Blast (2), Melta
R: 5 | Volkite Cardanelle / Волькитовая Карданель						
250м	–/–/10	3d10+6 E(Ls)	4	∞	–	Deflagrate(5), Multishot (4)

Цели длинной очереди этой пушки и все персонажи в пределах 5 м. от них должны пройти тест на Подавление –20.

2) Командир /Coaxial:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	20	2	Reliable

3) Мехвод /Hull (–25°..+120° / –15°..+15°):
4) Мехвод /Hull (–120°..+25° / –15°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
300м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3)
R: 4 | Volkite Caliver / Волькитовый Каливер						
100м	–/–/5	3d10+3 E(Ls)	4	∞	–	Deflagrate(5)

5) Стрелок /Sponson(п) (–5°..–175° / –90°..+90°):
6) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / –90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
300м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3)
R: 4 | Volkite Culevrin / Волькитовая Кулеврина						
150м	–/–/10	3d10+3 E(Ls)	4	∞	–	Deflagrate(5)

7) Командир /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Альтернативные боеприпасы для Боевой Пушки Кратос:

Dmg	Pen	Свойства
R: 1 | AP Shell / Бронебойный Снаряд		
3d10+10 X	14	Proven (3), Tearing, меняет RoF на S/2/–
R: 3 | Flashburn Shell / Вспышковый Снаряд		
4d10+10 X	24	Overheats, Proven (3), Razor Sharp, Rng падает до 100м

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 2 | Командный Танк – Машина получает Трейт Command & Control.

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

R: 5 | Гексаграмматические Печати – Машина получает Трейт Warded.

Особые Правила:

Мультифункциональные Станции – Любой из членов экипажа может получить доступ к функциям одного другого, если тот отсутствует на своей станции, выведен из строя, мертв, или позволит взять контроль, одновременно выполняя работу двоих.

Падший Клинок

Глефа

Фальшион

R:5 | Fellblade /Падший Клинок

Во многом базированный на шасси Гибельного Клинка с использованием элементов СШК Кратоса и Спартанца, Падший Клинок некогда был главным сверх-тяжелым танком Легионов, и ныне немногие банды и ордена, что имеют свои Падшие Клинки, почитают их как реликвии.

Версия **Glaive** / Глефа вооружена мощнейшим волькитовым орудием, известным жрецам Марса, способным выкашивать глубокие просеки в целых армиях своими испепеляющими лучами.

Невероятно редкий **Falchion** / Фальшион вооружен спаренной Пушкой Вулкан и является одним из самых грозных убийц титанов.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (10)
				Маневренность: –20
50	40	33	120	Размер: 5

Экипаж: Командир, Мехвод, 2 Стрелка, Инженер.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Command & Control, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / –32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 | Twin Accelerator Cannon / Спаренная Ускорительная Пушка						
1200м	S/–/–	3d10+15 X	10	12/24	4	Concussive (3), Blast (12), Ordnance, Revolver Twin-Linked
R: 5 | Volkite Carronade / Волькитовая Карронада						
100м	S/–/–	5d10+8 E(Ls)	6	∞	–	Deflagrate (6)

Машина теряет орудие 2.

Все цели на пути линии шириной 3 м от ствола орудия до края его боевой дистанции получают автоматическое попадание как от шаблона Blast в форме длинного цилиндра.

2)Стрелок 1/Hull (–5°..+5° / –5°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/–/–	4d10+20 X	10	1/18	2	Concussive (3), Blast (10), Ordnance

+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.

3) Мехвод /Hull (–18°..+18° / –8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing, Twin-Linked

4) Стрелок 2 /Sponson(п) (–5°..–175° / –90°..+90°):
5) Стрелок 2 /Sponson(л) (+175°..+5° / –90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Quad Lascannon / Счетверенная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Quad, Proven(3)
R: 3 | Rapier Laser Array / Лазерный Комплекс Рапира						
200м	S/–/–	6d10+10 E(Ls)	12	∞	–	Ordnance, Proven(3), Twin-Linked

6) Командир /Pintle (R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Альтернативные боеприпасы для Ускорительной Пушки:

Dmg	Pen	Свойства
R: 1 | Smoke Shell / Дымовой Снаряд		
–	–	Ordnance, Smoke (25)
R: 1 | Inferno Shell / Инферно Снаряд		
2d10+11 E(Fl)	8	Blast (7), Flame, Ordnance, игнорирует укрытия
R: 0 | AP Shell / Бронебойный Снаряд		
4d10+10 X	18	Concussive (3), Imprecise, Ordnance, Proven (4)

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.

R: 4 | Святилище: В силовой установке танка установлено святилище Богу-Машине с хором сервиторов, постоянно распевающим защитные гимны. Машина получает Трейт Warded, а все тесты Техночудес против нее получают штраф –40.

R: 5 | Фальшион – Машина меняет орудия 1, 2 и 3 на следующее:

1) Стрелок /Fixed (–3°..+3° / –5°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 5 | Twin Volcano Cannon / Спаренная Пушка Вулкан						
2000м	S/–/–	8d10+20 E(Ls)	25	∞	–	Ordnance, Proven(4), Recharge, Twin-Linked

Все существа в пределах 5 м от линии выстрела (включая цель) получают не наносящее урон попадание со свойством Blinding (0), от которого нельзя Избегать.

Избыточный урон от попадания по пустотным щитам переносится на следующий пустотный щит или на корпус, если все щиты пробиты.

Особые Правила:

Мультифункциональные Станции – Любой из членов экипажа может получить доступ к функциям одного другого, если тот отсутствует на своей станции, выведен из строя, мертв, или позволит взять контроль, одновременно выполняя работу двоих.

Починка в бою – Бортовой Инженер (как правило, техножрец высокого ранга) может через Импланты Механикум подключиться к сети серворук и технических сервиторов, раскиданных по танку. Он может за полное действие совершить любое из следующих:

- Пройти тест Tech-Use–20, чтобы увеличить SPD танка на 2 до начала своего следующего Хода.
- Попытаться Расклинить любое из орудий танка (кроме орудия в люке) по общим правилам Расклина.
- Пройти тест Tech-Use–30, чтобы устранить одну из следующих поломок: Башню/Орудие Заклинило, Прицельные Системы Уничтожены, Орудие Выведено из Строя, Ходовая Часть Повреждена. Если танк получит любой непоглощенный урон, все эти наскоро сделанные заплатки и временные решения обрушиваются и поломка возвращается. Полноценный ремонт таких наскоро устраненных поломок занимает вдвое больше времени.

ДРЕДНОУТЫ

Дредноуты являются неотъемлемой частью арсенала Космодесанта, но их сила и гибкость в бою имеют свою цену. Пилот Дредноута подключается к машине через Черный Панцирь и нейральные интерфейсы в его мозгу, перманентно изменяя его физически и психологически.

Ордена Лоялистов считают заключение в саркофаг Дредноута великой частью и оставляют ее только для смертельно раненных ветеранов или героев, которые не могли бы выжить иначе. Многие банды Хаоса наоборот используют заключение в Дредноут как наказание и держат саркофаги отсоединенными, позволяя пилотам погрузится в безумие, в лучшем случае позволяя им неделю или две сна перед важной битвой.

Создание Пилота

Помещение раненного Космодесантника в саркофаг Дредноута требует 3-часовой операции в как минимум полноценной операционной и теста Medicae–20. После операции пилот получает следующие эффекты:

- Заключен в саркофаг, считающимся как Машина с AP 30 со всех сторон и 10 Структуры. Все Крит. эффекты, что повреждают пилота Дредноута, сначала повреждают его саркофаг, и только когда его Структура опустится до 0 начинают наносить попадания по пилоту. Саркофаг оборудован ауспексом радиусом 450м и вокс-бусиной Best.Q.
- Теряет все конечности и считается Беспомощным, когда не подключен.
- Уменьшает рейтинг Трейта Unnatural S на 4 и Unnatural T на 2.
- Его максимум Ран уменьшается на 5.
- Автоматически проходит все тесты против Страха, Подавления и Запугивания и побеждает во всех встречных тестах против Пыток.
- Не может манифестировать и поддерживать психосилы.
- Получает Трейт Unnatural W (+4) и +30 на все тесты против эффектов, что как-то изменяют или контролируют его сознание.
- Получает W.b аблативных Ран только против урона от варп-оружия. Эти Раны восстанавливаются в конце каждого боя или сцены.
- Восстанавливает 1 Рану каждые 10 минут за счет работы целебных инструментов системы жизнеобеспечения.
- Не может умереть от Кровотечения и игнорирует Усталость.
- Саркофаг приводит пилота в себя мощным электрошоком в конце его Хода, выводя его из Оглушения, если оно не вызвано Галлюцинациями.
- Погруженный в густую холодную амниотическую жидкость, пилот не нуждается в воде, еде или воздухе. Система жизнеобеспечения выводит все эффекты ядов (и боевых наркотиков) из его организма в конце каждого его Хода и дает +30 к тестам против ядов. Если система жизнеобеспечения его доспеха отключается, кислорода в амниотической жидкости хватает на 4 часа жизни пилота.
- Воспринимает мир вокруг только через авто-чувства саркофага, которые работают так же, как авточувства обычной силовой брони, кроме того, что дают ему несколько «зрений» из визоров на корпусе и руках машины и встроенного ауспекса. Кибернетические изменения мозга перестраивают центры обоняния и вкуса для обработки этой дополнительной информации, от чего пилот перманентно лишается этих чувств. Даже когда авточувства отключены, пилот может смотреть через бойницу в саркофаге или шлем, если саркофаг включает шлем.

Здравомыслие

Пилот Дредноута имеет максимум 50+2×W.b Здравомыслия, отображая хватку его измененного сознания за осознание объективной реальности. Когда Дредноут получает как минимум ½W.b (окр.▲) пилота непоглощенного урона, сам пилот получает непоглощенній урон, и в конце каждых суток его бодрствования, он должен пройти тест на W+0, или потерять Провалы Здравомыслия.

Основной способ восстановления Здравомыслия – проведения времени в Гибернации. Для ввода пилота в Гибернацию нужен часовой техноритуал и комбинированный тест Tech-Use–40 и Medicae –40 (возможно от двух разных персонажей) с участием от 2 до 8 ассистентов. При Успехе, пилот впадает в кому и его сознание медленно залечивает раны, восстанавливая 1d10 Здравомыслия за каждую полную неделю Гибернации.

Аналогичный ритуал нужен для вывода спящего пилота из Гибернации, хотя порой пилоты пробуждались сами, обычно в драматические моменты для своего ордена или банды. Спонтанное пробуждение пилота Дредноута без какой-либо явной опасности воспринимается как предзнаменование грядущей беды. В игровом смысле пилот в Гибернации может с разрешения ГМа потратить Очко Бесчестия, чтобы выйти из Гибернации.

Безумие Дредноута

По мере потери Здравомыслия, пилот постепенно теряет связь с реальностью и впадает в безумие. Чаще всего он начинает видеть мир вокруг как отражение сцен из его прошлого, пока он еще был жив, теряя счет времени, и обращаясь окружающим его десантникам, как к боевым братьям, с которыми он когда-то сражался бок-о-бок.

Когда Здравомыслие пилота опускается до опредленной отметки или ниже, он получает следующие эффекты (складывающиеся):

50 – Когда пилот пытается использовать любой Навык, использующий I или F, он должен бросить 1d5 – если результат больше его I.b или F.b соотвественно, нужные знания на время ускользают от его памяти и тест считается автоматическим Провалом.

40 – Штраф –10 на все социальные взаимодействия. Бросок на эффект уровня 50 меняется на 1d5+1.

30 – Штраф –10 на все социальные взаимодействия, –20 на Command и Logic, –10 на все Навыки группы Lore. Бросок на эффект уровня 50 меняется на 1d5+2.

20 – Когда Дредноут или сам пилот получает непоглощенный урон, пилот должен пройти тест W+0, или потратить Реакцию и совершить одну атаку в ближайшую видимую им цель (не важно, дружескую или враждебную). Он может выбрать провалить этот тест. Бросок на эффект уровня 50 меняется на 1d5+3.

10 – Получает талант Frenzy, но сохраняет способность стрелять как обычно и игнорирует штраф к BS от Ярости. Находясь в Ярости, он не обязан двигаться к ближайшей цели быстрее Шага, если понимает, что не может добраться до нее Натиском в этот Ход. Когда Дредноут или сам пилот получает непоглощенный урон, пилот должен пройти тест W+0, или впасть в Ярость. Он может выбрать провалить этот тест.

0 –Впадает в перманентную Ярость, со всеми эффектами уровня 10.

Снаряжение Дредноутов

R:0 | Chains /Цепи

К спине Дредноута прикреплена серия укрепленных цепей. До 5 союзных персонажей могут за полудействие коснуться кормы Дредноута и взять одну из цепей. Если их суммарный S.b выше, чем у Дредноута, взявшиеся за цепи могут контролировать его движение, тратя каждый по полудействию в свой Ход на это. Обычно Цепи используются, чтобы удерживать обезумевших Дредноутов на месте, или оттаскивать их из битвы при отступлении.

R: 1 | Elecrostimulators /Электростимуляторы

Пилот или оператор, имеющий модуль управления стимулятором (при установке снаряжения можно выбрать один из этих вариантов или оба) может за свободное действие запустить электростимулятор и восстановить пилоту 10+2×W.b Здравомыслия. Через 2×W.b минут пилот теряет все полученное от этого Здравомыслие (ели не потерял его ранее) и получает 1d5 непоглощаемого урона (что может вызвать дополнительную потерю Здравомыслия).

R:2 | Cyberleash /Киберпривязь

Более высокотехнологичная версия системы контроля Дредноута, Киберпривязь представляет собой сеть контрольных устройств, перехватывающих управление пилота над Дредноутом. Киберпривязь идет в комплекте с до 5 управляющими модулями, которые можно установить в ретинальный дисплей. Персонаж, носящий один из модулей, может в свой ход за свободное действие или вне своего Хода за реакцию уменьшить WS, BS, и/или SPD Дредноута до любой величины (превращая все атаки в промахи, если он уменьшает атакующую Характеристику до 0 как реакция на эту атаку), причинить пилоту невыносимую боль, Оглушив его на 1 Раунд, или заставить Дредноут двигаться в свой Ход в определенном на-правлении и скорости, независимо от команд пилота.

R:4 | Psy-Sarcophagus /Пси-Саркофаг

Саркофаг оборудован Психическим Капюшоном и его система жизнеобеспечения изменена, чтобы не мешать психической концентрации пилота. Пилот может манифестировать и поддерживать психосилы, но получает –3 к tPR, т.к. саркофаг все еще частично мешает концентрации.

Таланты Дредноутов

Core Memories /Ядро Воспоминаний

Уровень: 1, Бог: Тзинч

Требования: I 40

Пилот Дредноута центрирует свое Я вокруг нескольких ключевых воспоминаний, позволяя ему сопротивляться безумию. Он увеличивает свой максимум Здравомыслия на 5. Этот Талант можно брать до I.b раз.

Iron Wrath /Железный Гнев

Уровень: 1, Бог: Кхорн

Требования: Frenzy

Настраиваясь на изменения своего сознания, пилот усмиряет и направляет бушующий в нем гнев. Он сохраняет способность стрелять как обычно и игнорирует штраф к BS от Ярости. Находясь в Ярости, он не обязан двигаться к ближайшей цели быстрее Шага, если понимает, что не может добраться до нее Натиском в этот Ход.

Payback /Расплата

Уровень: 1, Бог: Неделимый

Требования: Hatred (любой)

Пилот принимает частичку безумия в свой разум и позволяет ей вести его орудия. Когда ненавистный противник наносит дредноуту или пилоту непоглощенный урон, тот может потратить Реакцию, чтобы немедленно совершить атаку одним орудием по своему выбору по этому противнику. Этот Талант не работает, когда Здравомыслие пилота 20 и ниже.

Cruelty /Жестокость

Уровень: 2, Бог: Слаанеш

Требования: Покровительство Слаанеш

Пилот черпает силу из жестоких расправ над своими врагами. Когда он убивает цель рукопашной атакой или стрелковой атакой в конечность, он может потратить 1 Очко Бесчестия, чтобы растянуть расправу: пилот немедленно заканчивает свой Ход и пропускает свой следующий Ход, но в конце следующего Хода восстанавливает 2d10 Здравомыслия.

Endurance /Превозмогание

Уровень: 2, Бог: Нургл

Требования: Покровительство Нургла

Пилот черпает силу из стойкости перед лицом смерти. Когда пилот или Дредноут получает непоглощенный урон хотя бы 3 раза с конца своего предыдущего Хода, он может потратить 1 Очко Бесчестия, чтобы восстановить все потерянное с конца его прошлого хода Здравомыслие, получить иммунитет к потере Здравомыслия до конца своего следующего Хода, и восстановить 2d10 Здравомыслия.

Superiority /Превосходство

Уровень: 2, Бог: Тзинч

Требования: Покровительство Тзинча

Пилот черпает силу из превосходства в бою. Когда он побеждает потенциально опасного противника (способного серьезно ему навредить), используя нечестное преимущество, он может потратить 1 Очко Бесчестия, и восстановить 2d10 Здравомыслия.

Triumph /Триумф

Уровень: 2, Бог: Кхорн

Требования: Покровительство Кхорна

Пилот черпает силу из побед над достойными врагами. Когда он убивает рукопашной атакой или выстрелом в упор сильного противника (вражеского чемпиона, монстра или машину), он может потратить 1 Очко Бесчестия и 1 Реакцию, чтобы вырвать у цели голову или кабину водителя и посвятить ее Кхорну, восстанавливая 2d10 Здравомыслия.

Venerable /Почтенный

Уровень: 2, Бог: Неделимый

Требования: Operate (Surface) +30

Пилот умеет мастерски подставлять самые крепкие части своей брони под удар. Когда он использует Избегание от атаки и все равно получает попадание, он может подставить под удар любую сторону, поменять попадание в шасси или орудие на попадание в корпус, а также заставить противника перебросить один бросок на урон от этой атаки и использовать любой из двух результатов по своему желанию.

Ash Mantle /Мантия Пепла

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Sprayer

Облаченный в пламя и под фанфары криков его врагов, Дредноут шагает сквозь гущу битвы. Он может использовать орудия со свойством Spray, даже когда связан в Рукопашной и может вместо обычного шаблона нанести попадание этим орудием по всем существам в пределах 2 м от себя (они все еще могут отменять попадание тестом A+0 как обычно).

Bulwark /Оплот

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: Parry+20

Танки, решившие протаранить Дредноута, быстро узнают, что тот более чем способен остановить их. Когда Дредноут подвергается Тарану, он может пройти тест Parry+0 со штрафом –10 за каждый размер таранящей машины выше самого Дредноута и при успехе не получить урона или быть отброшенным тараном. На 3+ Успеха он также может немедленно провести по таранящей машине рукопашную атаку одним орудием.

Ferum Infernus /Ферум Инфернус

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: W 50, Inf 40

Амбиции пилота поддерживают в нем пламя упорства и закрепляют его сознание в реальности, и будь он трижды проклят, если позволит заключению в дредноут остановить его восхождение по лестнице славы и уступить дорогу другим чемпионам. Если его Здравомыслие ниже ½Inf +5, каждый час он восстанавливает 1 Здравомыслия.

Fistful of Thunder /Пригоршня Грома

Уровень: 3, Бог: Неделимый

Требования: WS 40, BS 40

Пилот мастерски сочетает рукопашные и стрелковые орудия его кулаков. Когда он попадает по цели рукопашным орудием, он может немедленно провести атаку встроенным в него орудием в ту же цель или другую цель в базовом контакте с ним и изначальной целью, если он еще не совершал выстрелов из этого орудия в этот Ход. При стрельбе в ту же цель, она не может Избегать от второй атаки.

Фуриозо

Броненосец

R:3 | Castraferum /Кастраферум

Наиболее современная и распространенная модель Дредноута, Кастраферум отличается от своих предшественников простотой ремонта и обслуживания и компактностью, позволяющей умещаться в тоннели ульев и кораблей, а также простотой транспортировки на поле боя. Унификация деталей даже позволяет чинить его запчастями для шасси Носорог – самого распространенного в арсенале Космодесанта.

Хотя более древние модели превосходят Кастраферум в боевых характеристиках, они начали терять популярность еще до Ереси – в конечном счете, войны выигрывает логистика, а не супероружие.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (7, S 75+7=14)
Л	Б	К		Маневренность: +0
37	37	22	35	Размер: 2

Экипаж: Пилот.

Трейты: Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Land Resupply, Onslaught, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

Дредноут оборудован двумя руками – обычно стрелковой и рукопашной. Рукопашная рука имеет одно встроенное орудие. Он может атаковать ногами, только когда не использует другое рукопашное оружие.

Ноги:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Kick / Пинок					
–	0-2	1d10+12 I(Cr)	0	Reinforced	-2

Стрелковая Рука:

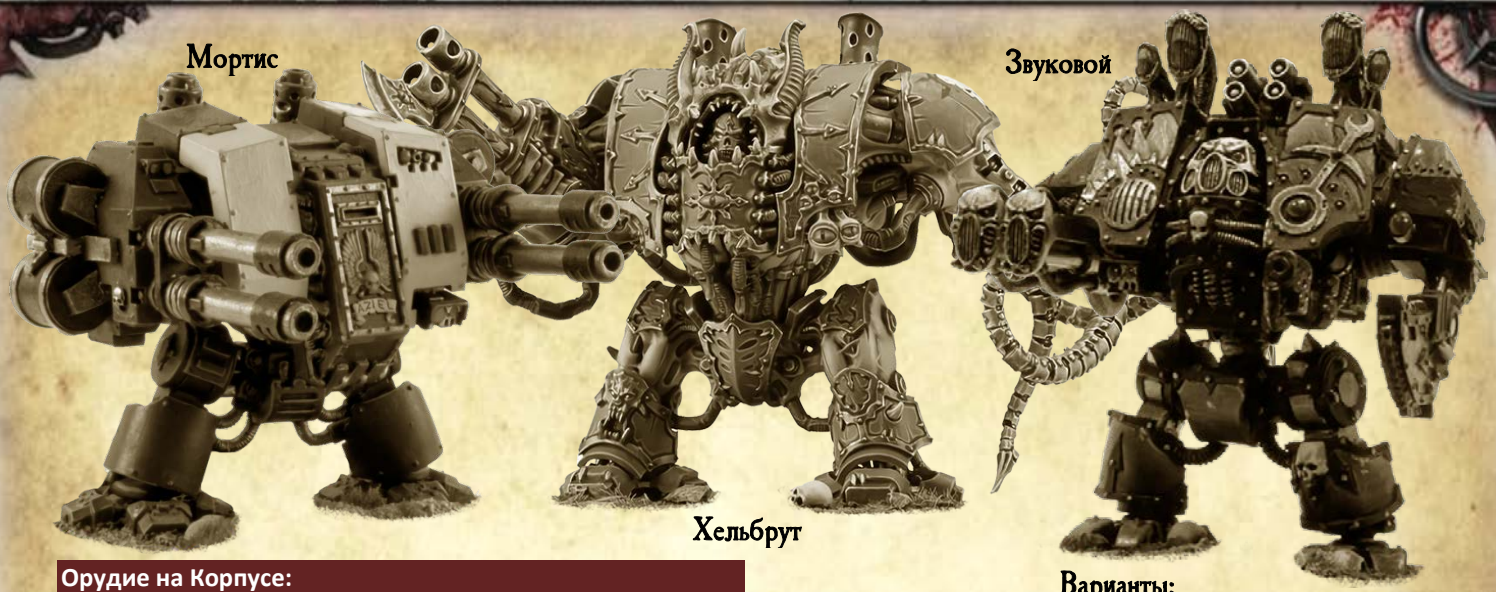
Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	40	2	Flame, Spray
R: 1 | Missile Launcher / Ракетная Установка						
300м	S/–/–	†	†	7	1×7	Reliable
R: 1 | Frag Cannon / Фраг Пушка						
30м	S/2/4	1d10+6 X(Fr)	4	80	2	Reliable, Scatter, игнор. укрытий
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	200	2	Reliable, Twin-Linked
R: 2 | Reaper Autocannon / Автопушка Жнец						
200м	S/4/–	3d10+8 I	6	200	2	Hefty(R), Reliable, Twin-Linked
R: 3 | Assault Cannon / Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Tearing, Unreliable
R: 3 | Hurricane Bolter / Ураганный Болтер +belt						
100м	S/5/9	1d10+9 X	4	72×4	1	Storm, Tearing, Twin-Linked
R: 3 | Flamestorm Cannon / Пушка Огненная Буря						
40м	S/–/–	2d10+8 E(Fl)	7	30	2	Flame, Spray, Proven (3)
R: 3 | Plasma Cannon / Плазменная Пушка						
150м	S/–/–	2d10+12 E	10	30	2	Blast (3), Maximal, Overheats
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3), Twin-Linked

Рукопашная Рука:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 2 | Dreadnought Fist / Кулак Дредноута					
Кулак	0-3	2d10+24 E	6	Imprecise, Power Field	-1
R: 2 | Dreadnought Claw / Клешня Дредноута					
Когти.Р	0-6	2d10+20 E	5	Power Field	0
R: 2 | Dreadnought Chainfist / Пилокулак Дредноута					
–	1-3	2d10+20 E	12	Imprecise, Tearing, Power Field, 1	-1
За одно полудействие пилокулак может прорезать в стене, корабельной или ульевой переборке дверь, сквозь которую может пройти Дредноут.					
R: 2 | Power Scourge / Силовая Плеть					
Кнут	1-9	2d10+14 E	4	Devastating(2), Flexible, Power Field, 1	-2
R: 3 | Dreadnought Talons / Когти Дредноута					
Когти.Р	0-3	2d10+16 E	5	Devastating (3), Power Field	0
Пилот получает Талант Cleave на атаки с этим оружием. Если у пилота уже есть этот Талант, сгенерированная от первичной атаки атака может генерировать третью атаку, но третья уже не может.					
R: 3 | Seismic Hammer / Сейсмический Молот					
–	0-3	2d10+25 I(Cr)	5	Concussive(6), Imprecise, Reinforced	-2
Оглушение от этого оружия дает штраф –30 на Талант Iron Jaw. Когда оно наносит непоглощенный урон по машине (кроме сверхтяжелых), существа внутри получают попадание со свойством Concussive (2).					
R: 3 | Assault Drill / Штурмовая Дрель					
–	1-3	5d10+12 R	12	Imprecise, Reinforced, Tearing	-2
		+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.			
Когда это оружие имеет встроенный Тяжелый Огнемет и наносит непоглощенный урон по машине или зданию, пилот может потратить 1 заряд топлива для него и нанести попадание Тяжелым Огнеметом по 1d5 случайных существ внутри (которые не могут отменять попадания тестом A+0 как обычно для оружия со свойством Spray) и начать внутри Пожар.					
R: 4 | Force Blade / Психосиловой Клинок					
–	2-5	2d10+16 R	4	Force, Reinforced, 1	0
1 – рука с этим оружием не имеет встроенного орудия					0

Встроенное Орудие:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	200	2	Tearing, Twin-Linked
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	20	2	Flame, Spray
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	200	2	Storm, Tearing
R: 2 | Meltagun / Мельтаган						
30м	S/–/–	2d10+13 E	12	36	2	Melta
R: 4 | Graviton Gun / Гравитонное Ружье						
30м	S/–/–	2d10+4 I(Cr)	0	15	4	Concussive (3), Blast (5), Haywire (5)
Взрыв от этого оружия остается на поле боя, в начале каждого Хода стрелка уменьшая радиус на 1, пока не исчезнет. Зона взрыва является Трудным Ландшафтом с модификатором –30, который требует тесты даже при обычном движении через него. Персонажи, что провалили тест на Трудный Ландшафт в этой аномалии на 5 и более Провалов, вместо того, чтобы упасть, подбрасываются вверх на 1d10м и падают обратно.						



Орудие на Корпусе:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	20	2	Flame, Spray
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	200	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable

R: 2 | Twin Hunter Killers / Пара Охотников-Убийц

Дредноут оборудован двумя ракетами Охотник-Уйбица и может запускать одну или обе одновременно, в т.ч. по разным целям.

R: 3 | Cognis Signum / Когнис Сигнум

Дредноут может подсветить Сигнумом одну цель в пределах своей видимости и до начала его следующего Хода, или пока цель не покинет его поле зрения, все союзники, имеющие синхронизированные с ним по воксу ретинальные дисплеи, получают +10 на все тесты BS против подсвеченной цели и +30 на тесты Logic для расчета траектории по ней.

R: 4 | Magna-Grapple / Магна-Гарпун

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
30м	S/–/–	2d10+13 R	4	1	–	Piercing

Если это орудие не попало в цель, оно автоматически перезаряжается, втягивая гарпун обратно за трос. Если гарпун нанес урон или попал по металлической цели, пилот может свободным действием втянуть его обратно (прекращая эффект Piercing на цели) или потратить Реакцию и подтянуть цель к себе на 3d10 м, если она Размером 1 и меньше, 2d10 для Размера 2 и 1d10 для Размера 3. Если цель подтягивается в базовый контакт с Дредноутом, тот считается совершившим Натиск. Цель, к которой прикреплен гарпун, не может двигаться от Дредноута, если ее Размер 2 или меньше (3 и меньше для Скиммеров и Самолетов).

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Саркофаг Mk IV – Машина оборудована шлемом вместо бойницы, что увеличивает угол обзора пилота собственными глазами до 180°, но также позволяет врагам делать прицельные выстрелы в саркофаг (BS–20).

R: 2 | Накопители Гифоннэ – Пилот может в свой Ход выбрать увеличить SPD Дредноута на 3 и Маневренность на +10, но нанести Дредноуту 1d5 непоглощаемого урона и себе 1 непоглощаемого урона от перегрузок.

R: 3 | Фраг-Установки – Машина получает следующее орудие:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Frag Launchers / Фраг-Установки						
15м	–/–/6	2d10+2 X(Fr)	0	12	–	Blast (4), Tearing, Twin-Linked

Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –10, даже если они успешно Избежали.

R: 3 | Штурмовые Стопы –Трудный Ландшафт не замедляет Дредноута и его пилот может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Беге и Натиске через Трудный Ландшафт, но он получает –1 SPD.

R: 3 | Лезвия – Оружие в стрелковой руке может быть использовано в рукопашной со следующим профилем, если из него не стреляли в этот Ход, но получает –20 на все тесты WS. Несовместимо с Ракетной Установкой.

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Blades / Лезвия					
–	3	1d10+14 R	2	Imprecise, Reinforced	-2

R: 4 | Генератор Толхан – Лазерные, Плазменные и Мельта-орудия Дредноута питаются от его реактора, не требуя боеприпасов.

Варианты:

Дредноут может взять только один из следующих улучшений:

R: 2 | Helbrute / Хельбрут – Саркофаг не может быть отсоединен от Дредноута и пилот не может быть погружен в Гибернацию. Здравомыслие пилота не может опускаться ниже 10 и он не атакует дружественные цели в Ярости или Безумии на уровнях 20 и 10. Новый пилот может быть помещен в саркофаг, только если старый умрет и помещение не требует никакого теста – механизмы внутри Хельбрута сами проводят операцию без наркоза, немедленно нанося пилоту 6d10 урона в Здравомыслие. Имеет встроенную Киберпривязь по умолчанию, но только Хаоситы с Cor 30+ могут использовать ее контрольные устройства.

R: 3 | Ironclad / Броненосец – Увеличивает AP Лба и Бортов до 43. По умолчанию снабжен Сейсмическим Молотом в одной из рук.

R: 3 | Siege / Осадный – Получает +10 AP против всех атак по площади и +20 AP против мин. По умолчанию снабжен Штурмовой Дрелью с Тяжелым Огнеметом в одной руке и Пушкой Огненная Буря в другой, а также Накопителями Грифоннэ.

R: 4 | Furioso / Фуриозо – Увеличивает AP Лба до 40. Дает пилоту +10 WS и –5 BS. Если оборудован двумя одинаковыми оружиями ближнего боя, позволяет перебросить одну рукопашную атаку в Ход.

R: 4 | Mortis / Мортис – Дает пилоту +10 BS и –5 WS. Если оборудован двумя одинаковыми оружиями дальнего боя с Rng 100 м и больше, позволяет перебросить одну стрелковую атаку в Ход и дает орудиям в руках свойство Anti-Air.

R: 4 | Sonic Dreadnought / Звуковой Дредноут – Только Шумовой Десантник может быть заключен в этот Дредноут. Дает пилоту +5 BS и +15 P. Позволяет установить следующие орудия:

Стрелковая Рука:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Quad Sonic Blaster / Счетверенный Звуковой Бластер						
100м	S/3/6	1d10+9 X	4	∞	–	Quad
R: 4 | Twin Blastmaster / Спаренный Бластмастер						
250м [150м]	S/2/– [S/–/–]	1d10+12 X [3d10+10 X]	6 [8]	∞	–	Devastating (2), Storm, Twin-Linked [Blast (4), Devastating (2), Twin-Linked]
R: 5 | Kakafoni / Какофони						
150м	S/3/6	1d10+6 X	14	∞	–	Concussive (4), Felling (4), Tainted, Tearing

Встроенное:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Sonic Blaster / Спаренный Звуковой Бластер						
100м	S/3/6	1d10+9 X	4	∞	–	Twin-Linked

Шлем (нужен Саркофаг Mk IV):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 | Doom Siren / Сирена Рока						
30м	S/–/–	1d10+12 X	9	∞	–	Spray

R: 5 | Familiar / Фамильяр – Псайкер с PR 5+ может часовым ритуалом связать себя с Дредноутом, сделав его своим Псайбером. Дредноут-Фамилиар никогда не атакует связанного с ним Псайкера из-за эффектов Ярости или Безумия на уровнях 20 и 10.

R: 5 | Aegis / Эгида – Получает Трейт Warded.

Особые Правила:

Бойница – когда авточувства Дредноута отключены или повреждены, пилот имеет угол обзора собственными глазами в 65°.

R:4 | Contemptor /Контемптор

Контемптор был основной моделью Дредноута в первую половину Великого Крестового Похода, постепенно уступая место Кастрафераму. Ересь Хоруса унесла с собой большую часть оставшихся Контемпторов по обе стороны и тысячелетия Долой Войны не пощадили оставшихся, но дожившие до М 41 Контемпторы все еще ценятся за их внушительный боевой потенциал, невзирая на дорогое снабжение и ремонт.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Walker (10, S 75+7=14)
43	37	22	40	Маневренность: +10
				Размер: 2

Экипаж: Пилот.

Трейты: Atomantic Shielding (40), Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Land Resupply, Multi-Targeter, Onslaught, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

Дредноут оборудован двумя руками – обычно стрелковой и рукопашной. Рукопашная рука имеет одно встроенное орудие. Он может атаковать ногами, только когда не использует другое рукопашное оружие.

Ноги:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Kick / Пинок					
–	0-2	1d10+12 I(Cr)	0	Reinforced	-2

Стрелковая Рука:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	∞	–	Blast (2), Melta
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	40	2	Flame, Spray
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	200	2	Reliable, Twin-Linked
R: 3 | Butcher Cannon / Пушка Мясник						
150м	–/–/4	4d10+8 X	4	160	2	Storm
R: 3 | Plasma Cannon / Плазменная Пушка						
150м	S/–/–	2d10+12 E	10	∞	–	Blast (3), Maximal, Overheats
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked
R: 4 | Kheres Assault Cannon / Штурмовая Пушка Керес						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Storm, Tearing
R: 4 | Twin Volkite Culevrin / Спаренная Волькитовая Кулеврина						
150м	–/–/10	3d10+3 E(Ls)	4	∞	–	Deflagrate(5), Twin-Linked
R: 5 | Heavy Conversion Beamer / Тяжелый Конверсионный Лучевик						
600м	S/–/–	2d10+10 E	2	∞	–	Blast (5)

За каждые полные 50м дистанции до цели это оружие получает +1d10 Dmg, +2 AP +1 к рейтингу свойства Blast, достигая максимума на дистанции 300 м.

Рукопашная Рука:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 2 | Dreadnought Fist / Кулак Дредноута					
Кулак	0-3	2d10+24 E	6	Imprecise, Power Field	-1
R: 2 | Dreadnought Chainfist / Пилокулак Дредноута					
Кулак	0-3	2d10+20 E	12	Imprecise, Tearing, Power Field	-1

За одно полудействие пилокулак может прорезать в стене, корабельной или ульевой переборке дверь, сквозь которую может пройти Дредноут.

R: 3 | Dreadnought Talons / Когти Дредноута					
Когти.Р	0-3	2d10+16 E	5	Devastating (3), Power Field	0

Пилот получает Талант Cleave на атаки с этим оружием. Если у пилота уже есть этот Талант, сгенерированная от первичной атаки атака может генерировать третью атаку, но третья уже не может.

R: 3 | Seismic Hammer / Сейсмический Молот					
–	0-3	2d10+25 I(Cr)	5	Concussive(6), Imprecise, Reinforced	-2

Оглушение от этого оружия дает штраф –30 на Талант Iron Jaw. Когда оно наносит непоглощенный урон по машине (кроме сверхтяжелых), существа внутри получают попадание со свойством Concussive (2).

R: 4 | Osiron Blade / Клинок Осирон					
–	2-5	2d10+16 R	4	Force, Reinforced	1

Встроенное Орудие:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	200	2	Tearing, Twin-Linked
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	20	2	Flame, Spray
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	200	2	Storm, Tearing
R: 2 | Meltagun / Мельтаган						
30м	S/–/–	2d10+13 E	12	∞	–	Melta
R: 4 | Graviton Gun / Гравитонное Ружье						
30м	S/–/–	2d10+4 I(Cr)	0	∞	–	Concussive (3), Blast (5), Haywire (5)

Взрыв от этого оружия остается на поле боя, в начале каждого Хода стрелка уменьшая радиус на 1, пока не исчезнет. Зона взрыва является Трудным Ландшафтом с модификатором –30, который требует тесты даже при обычном движении через него. Персонажи, что провалили тест на Трудный Ландшафт в этой аномалии на 5 и более Провалов, вместо того, чтобы упасть, подбрасываются вверх на 1d10м и падают обратно.

R: 4 | Plasma Blaster / Плазменный Бластер						
100м	S/3/–	1d10+13 E	10	∞	–	Blast (1), Maximal, Overheats, Reliable, Twin-Linked
R: 4 | Soulburner Petard / Петарда Душесжигатель						
100м	S/–/–	1d10+3 E	0	∞	–	Blast(3), Recharge, Warp Weapon

Орудие на Корпусе:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 3 | Cognis Signum / Когнис Сигнум						

Дредноут может подсветить Сигнумом одну цель в пределах своей видимости и до начала его следующего Хода, или пока цель не покинет его поле зрения, все союзники, имеющие синхронизированные с ним по воксу ретинальные дисплеи, получают +10 на все тесты BS против подсвеченной цели и +30 на тесты Logic для расчета траектории по ней.

R: 3 | Typhoon Launcher / Ракетная Установка Тайфун						
300м	S/2/–	†	†	12	4	Imprecise, Twin-Linked
R: 4 | Magna-Grapple / Магна-Гарпун						
30м	S/–/–	2d10+13 R	4	1	–	Piercing

Если это орудие не попало в цель, оно автоматически перезаряжается, втягивая гарпун обратно за трос. Если гарпун нанес урон или попал по металлической цели, пилот может свободным действием втянуть его обратно (прекращая эффект Piercing на цели) или потратить Реакцию и подтянуть цель к себе на 3d10 м, если она Размером 1 и меньше, 2d10 для Размера 2 и 1d10 для Размера 3. Если цель подтягивается в базовый контакт с Дредноутом, тот считается совершившим Натиск. Цель, к которой прикреплен гарпун, не может двигаться от Дредноута, если ее Размер 2 или меньше (3 и меньше для Скиммеров и Самолетов).

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Силовая Установка Кортус – Наиболее продвинутые системы Контемптора заменяются более дешевыми и простыми в ремонте альтернативами. Он получает трейт Rugged, но теряет трейт Atomantic Shielding, его Spd падает до 8 и он лишается особых правил Форсированный Ход и Синаптическая Стабилизация.

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 3 | Фраг-Установки – Машина получает следующее орудие:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Frag Launchers / Фраг-Установки						
15м	–/–/6	2d10+2 X(Fr)	0	12	–	Blast (4), Tearing, Twin-Linked

Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –10, даже если они успешно Избежали.

R: 3 | Лезвия – Оружие в стрелковой руке может быть использовано в рукопашной со следующим профилем, если из него не стреляли в этот Ход, но получает –20 на все тесты WS.

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Blades / Лезвия					
–	3	1d10+14 R	2	Imprecise, Reinforced	-2

R: 4 | Энтропический Стабилизатор Ксана Mk III – Это техноеретическое устройство манипулирует случайностями вокруг Дредноута, уменьшая шанс поломок. Все стрелковое оружие в радиусе 3 м от Дредноута (включая его собственное) получает +1 к Надежности. Стабилизатору необходимо приносить в жертву разумное существо как минимум раз в 9 дней, или он перестает работать – к счастью, это может сделать сам пилот, разорвав жертву над своей головой и полив ее кровью силовую установку.

R: 5 | Реактор Адское Пламя – Дредноут оборудован техноеретическим реактором, черпающим силу из заточенных в нем демонов. Он теряет трейт Atomantic Shielding и вместо этого получает не перегружающийся чародейский щит-купол 1-35, поднимающийся до 1-70 против психосил, варп-оружия и атак демонов. В начале каждого Хода пилота все псайкеры в радиусе 5м от него (в т.ч. сам пилот, если он псайкер), получают попадание **1d5+тPR E Dmg**, **Pen 6**, **Shocking**, **Warp Weapon** от расходящихся от реактора гибельных энергий.

R: 5 | Гексаграмматические Печати – Машина получает Трейт Warded.

Варианты:

Дредноут может взять только один из следующих улучшений:

R: 4 | Furioso / Фуриозо – Дает пилоту +10 WS и –5 BS. Если оборудован двумя одинаковыми оружиями ближнего боя, позволяет перебросить одну рукопашную атаку в Ход.

R: 4 | Mortis / Мортис – Дает пилоту +10 BS. Если оборудован двумя одинаковыми оружиями дальнего боя с Rng 100 м и больше, позволяет перебросить одну стрелковую атаку в Ход и дает орудиям в руках и ракетной Установке Тайфун (при ее наличии) свойство Anti-Air.

R: 5 | Incaendius / Инкаэндис – Дает пилоту +10 WS. Оборудован однозарядным реактивным ускорителем: пилот может за свободное действие дать Дредноуту трейт Flyer (10) до конца своего текущего Хода. Он также может за реакцию активировать ускоритель вне своего Хода, чтобы безопасно приземлиться на ноги, падая с любой высоты. После использования ускоритель разряжается и требует ¼ смены работы для перезарядки. Дает пилоту Талант Fistful of Thunder, если у пилота его нет.

R: 5 | Osiron / Осирон – По умолчанию оборудован Пси-Саркофагом, который не дает пилоту штрафа к тPR и Клинком Осирон. Дает пилоту Талант Bastion of Iron Will, если у пилота его нет.

Особые Правила:

Шлем – когда авточувства Дредноута отключены или повреждены, пилот имеет угол обзора собственными глазами в 210°.

Форсированный Ход – Пилот может в свой Ход выбрать увеличить SPD Дредноута на 4 и Маневренность на +20, но нанести Дредноуту 1d5 непоглощаемого урона и себе 1 непоглощаемого урона от перегрузок.

Синаптическая Синхронизация – Управляющие цепи Контемптора намерено созданы по архитектуре, близкой к устройству нервной системы Астартес, что облегчает давление на разум пилота и дает ему бонус +20 на тесты W против потери Здравомыслия.

Гиростабилизация –Трудный Ландшафт не замедляет Дредноута и его пилот может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Беге и Натиске через Трудный Ландшафт.

Атомантическая Калибровка – Как минимум раз в неделю (или в течении недели до боя) Контемптор требует калибровки его атомантических щитов персонажем, имеющим как минимум Tech-Use+30 и Forbidden Lore (Archeotech) +20, или рейтинг его трейта Atomantic Shielding опускается до 25. Это считается услугой с R 3.

R:4 | Deredeo /Дередео

Дередео – Дредноут тяжелой огневой поддержки, оснащенный одними из самых продвинутых огневых систем в арсенале Космодесанта. Изначально разработанные одновременно с Контемптором, Дередео никогда не были производимыми столь же массово, но их роль огневой поддержки позволила им лучше пережить худшие годы Ереси и к М41 эта модель приблизительно столь же редка. Невзирая на их огневую мощь, Дередео не очень популярны в Легионах Хаоса, т.к. отказ от рукопашного оружия плохо сочетается с обычным для Хаоситских пилотов безумием.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (8, S 70+7=14)
Л	Б	К		Маневренность: +0
43	37	25	45	Размер: 2

Экипаж: Пилот.

Трейты: Atomantic Shielding (30), Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Land Resupply, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

Ноги:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Kick / Пинок					
–	0-2	1d10+12 I(Cr)	0	Reinforced	-2

Стрелковая Рука ×2 (обязательно одинаковые):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Anvilus Heavy Autocannon / Тяжелая Автопушка Анвилус						
300м	S/2/5	4d10+8 X	6	1000	4	Very Reliable, Storm, Twin-Linked
R: 4 | Arachnus Heavy Lascannon / Тяжелая Лазпушка Арахнус						
450м	S/–/–	6d10+10 E(Ls)	12	∞	–	Proven(3), Reliable

Если обе Лазпушки попадают в одну цель, на ней центрируется шаблон **6d10+6 X Dmg**, **Pen 6**, **Blast (5)**, **Corrosive (3)**. Свойство Corrosive в данном случае отображает разрушение брони экзотической радиацией, а не кислотой, так что обычные иммунитеты к этому свойству не работают.

R: 4 | Plasma Carronade / Плазменная Карронада						
200м	–/3/6	2d10+12 E	10	∞	–	Reliable, Maximal
200м	S/–/–	2d10+12 E	10	∞	–	Blast (6), Maximal
R: 5 | Volkite Falconet / Волькитовый Фальконет						
150м	–/–/5	3d10+8 E(Ls)	4	∞	–	Deflagrate(5), Multishot (3)

Цели длинной очереди этой пушки и все персонажи в пределах 5 м. от них должны пройти тест на Подавление –20.

Орудие в Корпусе:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
R: 0 | Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	40	2	Flame, Spray, Twin-Linked
R: 4 | Twin Volkite Culevrin / Спаренная Волькитовая Кулеврина						
150м	–/–/10	3d10+3 E(Ls)	4	∞	–	Deflagrate(5), Twin-Linked

Орудие на Корпусе:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Aiolos Missile Launcher / Ракетная Установка Айолос						
500м	S/3/5	2d10+8 X	8	20	4	Concussive (0), Very Reliable

Ракеты попадают в цель сверху, игнорируя укрытия, если те не закрывают цель сверху. Против техники все попадания этого орудия, кроме как в Корму, считаются как в крышу (обычно против АР Бортов).

R: 3 | Boreas Air Defense Missiles / ПВО Ракеты Бореас						
300м	S/–/–	3d10+10 X	12	4	4	Anti-Air, Imprecise, Reliable

Из этого орудия можно сделать до 4 выстрелов в Ход, в т.ч. по разным целям, и оно получает бонус +20 на попадание по целям Размером 2 и более на Низкой или Высокой высоте.

R: 4 | Atomantic Pavaise / Атомантическая Павеза (+ Трейт **Volatile**)

Дредноут и все существа в 10м от него получают +20 к рейтингам их технологических щитов против стрельбы извне этого радиуса. Существа, у которых нет щитов, считаются имеющими не перегружающийся технологический щит-дефлектор 1-20 против стрельбы. Эффект нескольких Атомантических Павез не складывается.

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Vox Caster.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 3 | Осадное Бронирование – Машина получает +10 АР против всех атак по площади и +20 АР против мин.

R: 3 | Лезвия – Оружие в стрелковой руке может быть использовано в рукопашной со следующим профилем, если из него не стреляли в этот Ход, но получает –20 на все тесты WS.

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Blades / Лезвия					
–	3	1d10+14 R	2	Imprecise, Reinforced	-2

R: 4 | Инфразвуковые Рупоры – Цели получают штраф –20 на все тесты Подавления, Запугивания и Страха, вызванные Дередео.

R: 5 | Гексаграмматические Печати – Машина получает Трейт Warded.

Особые Правила:

Шлем – когда авточувства Дредноута отключены или повреждены, пилот имеет угол обзора собственными глазами в 210°.

Прицельные системы Дередео – Пилот получает +15 BS, +10 P и может перебросить одну стрелковую атаку в Ход. В Ход, когда он не двигался, кроме поворота на месте, все орудия в руках и на корпусе Дредноута получают свойство Anti-Air. Когда пилот совершает прицеливание, он получает бонус прицеливания для всех орудий по цели, в которую он прицеливался. Пилот также получает Таланты Scanning Advance и Tracking Aim, если не имел их ранее.

Вспомогательные Щиты – Дредноут получает +10 к рейтингу щита от Трейта Atomantic Shielding против стрелковых атак, +25 в Ход, когда он не двигался, кроме поворота на месте (до 1-40 и 1-55 соответственно).

Система Очистки Орудий – Раз в Ход пилот может автоматически Расклинить одно орудие свободным действием.

R:5 | Leviathan /Левиафан

Созданный втайне от Марса на Терре, используя обратно-разработанный культом Террават Археотех, Левиафан поступил на вооружение Легионов за считанные годы до Ереси, заслужив репутацию самого лучшего и самого худшего из Дредноутов. Невероятно хорошо защищенный и вооруженный, снабженный самыми продвинутыми техноарканными системами, Левиафан доминирует любое поле боя. Но в то же время производство и обслуживание этого Дредноута не уступает в цене и сложности Рыцарю, а его управляющие цепи ложат огромную нагрузку на нервную систему пилота, требуя частой их часто смены, и в конечном счете убивая пилотов массированными повреждениями мозга.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Walker (8, S 85+9=17)
				Маневренность: +10
44	44	37	60	Размер: 3

Экипаж: Пилот.

Трейты: Atomantic Shielding (55), Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Land Resupply, Multi-Targeter, Onslaught, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

Дредноут оборудован двумя руками – обычно стрелковой и рукопашной. Рукопашная рука имеет одно встроенное орудие. Он может атаковать ногами, только когда не использует другое рукопашное оружие.

Ноги:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Kick / Пинок					
–	0-2	1d10+15 I(Cr)	0	Reinforced	-2

Стрелковая Рука:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Storm Cannon / Штормовая Пушка						
120м	S/3/5	3d10+8 I	8	200	2	Very Reliable, Quad
R: 4 | Cyclonic Melta Lance / Циклонное Мельта Копье						
50м	S/2/3	2d10+16 E	12	∞	–	Blast (2), Melta, Reliable
R: 5 | Grav-Flux Bombard / Грав-Флюкс Бомбарда						
75м	S/–/–	†	14	∞	–	Blast (10), Concussive (3), Grav

Взрыв от этого оружия не наносит попадание по Дредноуту, что его выпустил, но только в первый Ход. Взрыв остается на поле боя, в начале каждого Хода стрелка уменьшая радиус на 2, пока не исчезнет. Персонаж, начинающий свой Ход во взрыве, или впервые за Ход попадая в него, получает попадание как от орудия. В Ход после выстрела оставшийся взрыв не наносит попадания по целям, что начинают в нем Ход.

Рукопашная Рука:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 4 | Leviathan Claw / Клешня Левиафана					
Кулак	0-3	2d10+28 E	6	Devastating(3), Imprecise, Power Field	0

Цель, получившая непоглощенный урон от этого оружия, также получает Критический Эффект 1d5+2 в руку или орудие по выбору пилота.

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 4 | Leviathan Chainfist / Пилокулак Левиафана					
Кулак	0-3	2d10+24 E	12	Imprecise, Tearing, Power Field	0

За одно полудействие пилокулак может прорезать в стене, корабельной или ульевой переборке дверь, сквозь которую может пройти Дредноут.

Встроенное Орудие:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Meltagun / Мельтаган						
30м	S/–/–	2d10+13 E	12	∞	–	Melta

Орудие в Корпусе×2 (обязательно одинаковые):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	80	2	Flame, Spray
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing
R: 4 | Twin Volkite Caliver / Спаренный Волькитовый Каливер						
100м	–/–/5	3d10+3 E(Ls)	4	∞	–	Deflagrate(5), Twin-Linked

Орудие на Корпусе:

Левиафан может быть оборудован всеми орудиями ниже, т.к. они совместимы друг с другом и устанавливаются разные разъемы:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Frag Launchers / Фраг-Установки						
15м	–/–/6	2d10+2 X(Fr)	0	12	–	Blast (4), Tearing, Twin-Linked

Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –10, даже если они успешно Избежали.

R: 2 | Triple Hunter Killers / Тройка Охотников-Убийц

Дредноут оборудован тремя ракетами Охотник-Уйбица и может запускать любое количество одновременно, в т.ч. по разным целям.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 | Phosphex Discharger / Фосфексный Выбрасыватель						
75м	S/2/3	2d10+6 E(Fl)	10	3	–	Arcing, Blast (5), Corrosive (4), Flame(2d10), Rad(2d10), Toxic(3)

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 3 | Лезвия – Оружие в стрелковой руке может быть использовано в рукопашной со следующим профилем, если из него не стреляли в этот Ход, но получает –20 на все тесты WS.

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Blades / Лезвия					
–	3	1d10+17 R	2	Imprecise, Reinforced	-2

R: 5 | Реактор Инферно – В реактор Дредноута вселен и запечатан могучий демонический Герольд, и расходящиеся по машине рунические цепи позволяют Дредноуту черпать силу, что демон поглощает из резни вокруг. Раз в Раунд, когда Дредноут убивает разумное существо рукопашной атакой, бросьте 1d5 – на 5 Дредноут может починить одну поломку или восстановить 1d5 Структуры.

R: 5 | Паразитическая Одержимость – Сонмы мелких демонических духов заключены в управляющие цепи Дредноута сложными руническими вязями. Его пилот более не подвержен Ментальной Дегенерации. Рунические вязи действуют как Киберпривязь, но мистическая, и имена до 5 контролирующих персонажей включены в эту вязь. Нужна смена работы и тест Scholastic Lore (Occult) –60, чтобы сменить одно из имен.

R: 5 | Гексаграмматические Печати – Машина получает Трейт Warded.

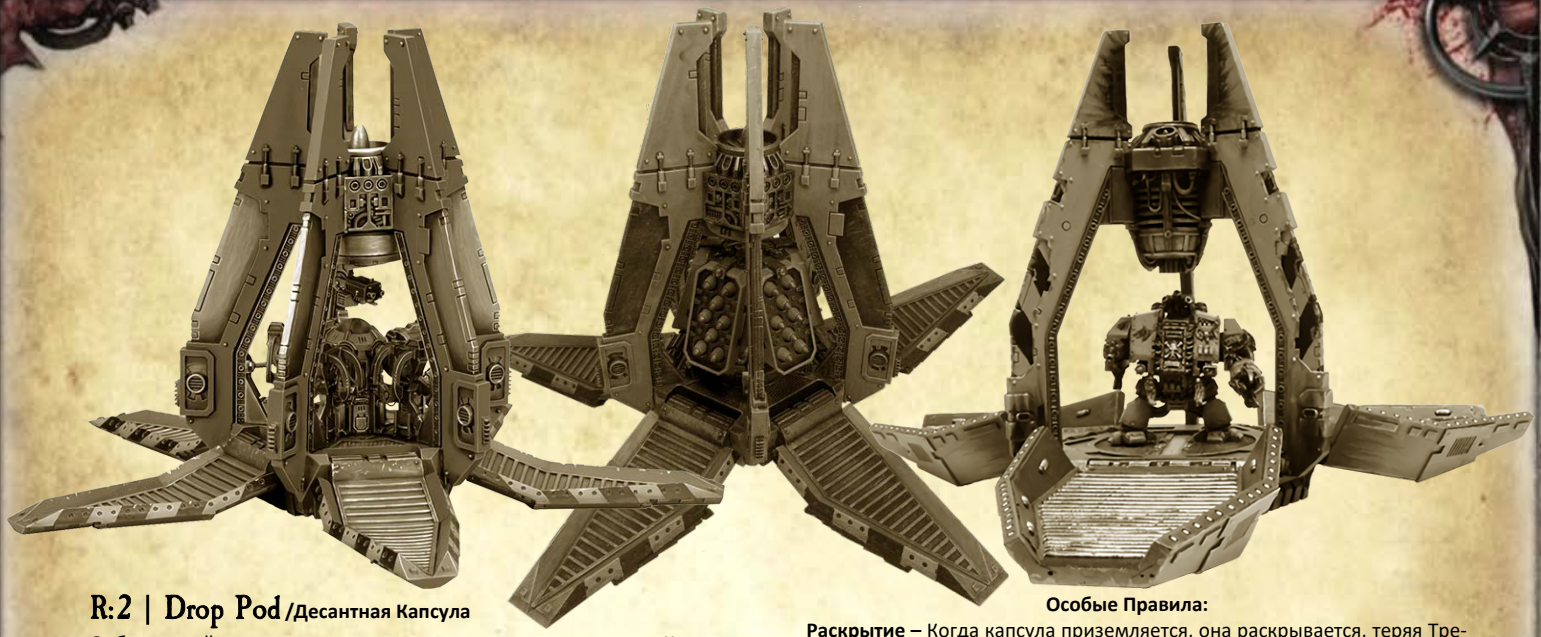
Особые Правила:

Шлем – когда авточувства Дредноута отключены или повреждены, пилот имеет угол обзора собственными глазами в 180°.

Нейроматрица Левиафан – Пилот получает +15 WS, +10 A и может перебросить одну любую атаку в Ход. Пилот получает Таланты Combat Master, Unarmed Master (бонус к балансу уже включен в профиль его кулаков), Swift Attack и Thunder Charge, если не имел их ранее. Он может проводить Быструю Атаку и Молниеносную Атаку с базой Натиск и проводить их для атак с обоих рук, а не только одной как обычно.

Штурмовое Шасси – Проламывая путь сквозь преграды и балансируя продвинутыми гиростабилизаторами, Левиафан игнорирует все эффекты Трудного Ландшафта.

Ментальная Дегенерация – Каждый раз, когда пилот проваливает тест против потери Здравомыслия на 3+ Провала или Критически, он получает Провалы (+1d5 при Крит. Провале) урона в W, который может быть вылечен только в Гибернации, по 1 в неделю, или сверхъестественными методами, вроде эликсиров, психосилы Панацея или божественного вмешательства. Если этот урон опускает W пилота до 0, тот умирает от повреждений мозга. Одержимые и персонажи с **Меткой Нургла** иммунны к этому урону и могут восстанавливать полученный ранее урон в W как обычно.



R:2 | Drop Pod /Десантная Капсула

Орбитальный десант из капсул – неотъемлемая часть тактики Космодесанта, как Лоялистов, так и Хаоситов, и стандартные десантные капсулы разработаны быть идеальным и доступным инструментом для этого.

При орбитальном штурме укрепленных позиций обычно первой волной посылают капсулы **Death Storm** / Смертельный Шторм, которые перевозят не пассажиров, а автоматические огневые системы, подавляя оборону в зоне высадки и принимая на себя первый залп защитников.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Нет (0)
				Маневренность: –
50	32	15	32	Размер: 3

Экипаж: 10 Пассажиров.

Трейты: Autonomous (0/35/35), Ceramite Plating, Enclosed, Immobile, Indestructible Chassis, Land Resupply, Orbital Deployment, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Дух Машины /Turret (360° / –70°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	200	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Bolter / Болтер *+Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет*						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	200	2	Storm, Tearing
R: 3 | Plasma Cannon / Плазменная Пушка						
150м	S/–/–	2d10+12 E	10	16	2	Blast (3), Maximal, Overheats
		Уменьшает вместимость Пассажиров до 0.				

Опции:

R: 2 | Локаторный Маяк – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но так же позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

R: 2 | Смертельный Шторм – Пассажирский отсек капсулы заполнен автоматической огневой системой. Она теряет вместимость пассажиров, получает +10 Структуры, и вооружена пятью орудиями, расположенными радиально, с не пересекающимися углами наводки. Эти орудия не получают штрафы на атаки от Трейта Orbital Deployment.

1) Дух Машины /Turret (72° / –5°..+50°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Death Storm Launcher / Установка Смертельный Шторм						
30м	–/–/4	2d10+4 X(Fr)	0	8	4	Blast (4), Storm, Tearing
Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –10, даже если они успешно Избежали.						
R: 3 | Assault Cannon / Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	200	1	Razor Sharp, Tearing, Unreliable

R: 3 | Смертная Конверсия – Продвинутые гасители инерции и реактивные тормоза позволяют даже смертным пережить приземление в капсуле. Капсула теряет правило Метеоритный Спуск.

R: 3 | Люций Паттерн – Вместо 10 пассажиров капсула перевозит Дредноут Кастрафорум, Контемптор или Дередео. При перевозке моделей Контемптор и Дередео, с капсулы должно быть снято орудие, иначе Дредноут не влезет.

R: 4 | Ахерон Паттерн – Вместо 10 пассажиров капсула перевозит Дредноут модели Левиафан. Теряет орудие 1.

Особые Правила:

Раскрытие – Когда капсула приземляется, она раскрывается, теряя Трейты Enclosed и Sealed и получая Трейт Open Topped (0). Орудия капсулы установлены внутри над головами пассажиров, и могут стрелять только когда капсула раскрыта. При раскрытии капсула уменьшает свой максимум Структуры на 10, уменьшая текущую Структуру, если она ниже нового максимума.

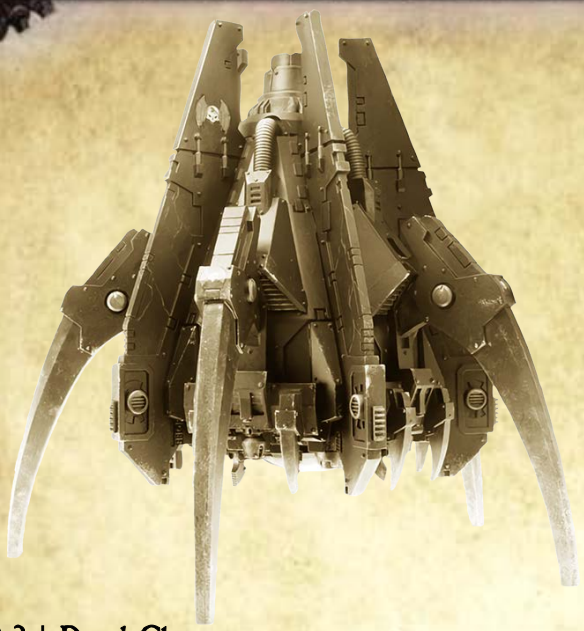
Радиальный Дизайн – Капсула не имеет днища или кормы. Она приземляется Лбом вниз и Кормой вверх. Во время падения капсула получает весь урон в Лоб, даже если особые свойства оружия позволяют ему наносить попадания в другие стороны.

Метеоритный Спуск – Когда капсула приземляется, ее пассажиры получают урон от падения с высоты 20м. Персонажи в силовой броне, имеющие трейт Unnatural T с рейтингом как минимум 4, или рейтингом 6, если без силовой брони, иммунны к этому эффекту. При приземлении капсула поднимает облако пыли, что дает штраф –20 на все атаки по ней и целям в радиусе 5м от нее до начала следующего Хода капсулы.

Простота Конструкции – При Реквизиции капсула считается как 1 предмет, а не 10 , как обычно для техники.

Разборная – За 15 минут работы без всяких тестов капсулу можно разобрать на удобные для перевозки части, которые влезают в большинство транспортов, занимая место 5 Пассажиров.

Ограниченный Транспорт – Не может перевозить Астартес в Терминаторской броне, доспехах Центурион, или носящих прыжковые ранцы.



R:3 | Dread Claw /Клешня Ужаса

Клешня Ужаса – более продвинутая десантная капсула, способная к самостоятельному полету. Во времена Великого Крестового Похода она имела дурную репутацию своенравной и непредсказуемой машины, и с началом Ереси эта проблема лишь усилилась. По крайней мере в Легионах Лоялистов. Тем временем, Клешни Ужаса в арсеналах Предателей внезапно стали вести себя куда надежнее и почти перестали вызывать инциденты и аварии.

Мельта-резаки на носу этой капсулы позволяют ей прорезать корпуса кораблей и стены ульев, позволяя использовать ее как абордажный челнок, а особо смелые или безрассудные банды даже берут на абордаж Титаны и сверхтяжелые танки, используя Клешни Ужаса

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Plane (22)
				Маневренность: +20
50	32	27	35	Размер: 3

Экипаж: 10 Пассажиров.

Трейты: Autonomous (50/35/35), Assault Ramp, Ceramite Plating, Enclosed, Land Resupply, Orbital Deployment, Sealed, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Дух Машины /Turret (360° / –70°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Frag Launchers / Фраг-Установки						
15м	–/–/6	2d10+2 X(Fr)	0	12	–	Blast (4), Tearing, Twin-Linked

Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –10, даже если они успешно Избежали.

Особые Правила:

Радиальный Дизайн – Капсула не имеет днища или кормы. Она приземляется Лбом вниз и Кормой вверх. Во время падения капсула получает весь урон в Лоб, даже если особые свойства оружия позволяют ему наносить попадания в другие стороны.

Тепловой Выброс – Раз в Ход за свободное действие, даже посреди движения, капсула может совершить выброс тепла из тепловых банков и нанести всем целям в пределах 2 м от ее корпуса (не опорных когтей) попадание **2d10+2 E(Fl) Dmg**, **Pen 2**, которое можно отменять броском A+0, как от оружия со свойством Spray.

Мельта-Резаки – Если капсула приземляется на цель Размером 4+, она может вместо Тарана прицепиться к цели и нанести ей попадание **2d10 + 16 E Dmg**, **Pen 24** (12, если у цели есть Трейт Ceramite Plating), повторяя это попадание в начале каждого своего Хода. Когда эти атаки нанесли суммарно 20 непоглощенного урона, пассажиры капсулы могут высадиться *внутрь* цели (если они туда влезают, конечно), т.к. капсула прорезала путь через ее внешнюю обшивку.

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В капсулу также может поместиться Дредноут Кастрафферум, Контемптор или Дередео, занимая место 10 пассажиров.

Порченный Дух Машины – Сам код машинных духов Клешни Ужаса содержит нечестивые команды и частички скрап-кода, что делает его нестабильным и опасным на службе лоялистов. Когда дух машины получает команду от персонажа не-Хаосита, бросьте 1d10 – на 1 он выполняет ее неверно по усмотрению ГМа. Это может разниться от приземления не в том месте, или просто отказа выполнять команду, до выброса пассажиров за борт посреди падения с орбиты.

R:4 | Charibdis /Харибда

Харибда – огромная десантная капсула, способная высадить несколько отрядов Астартес или отряд с дредноутом, практически игнорируя любой огонь защитников, и поддержать высадку подавляющим огнем своих ракетных установок. Во многом базированная на дизайне Клешни Ужаса, Харибда, тем не менее, лишена нечестивых дефектов машинного духа, хотя Лоялисты, все еще держащие Харибды в своих арсеналах, на всякий случай опасаются использовать их без крайней необходимости.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Plane (26)
				Маневренность: +10
52	34	28	72	Размер: 4

Экипаж: 20 Пассажиров.

Трейты: Autonomous (50/35/35), Assault Ramp, Ceramite Plating, Enclosed, Land Resupply, Multi-Targeter, Orbital Deployment, Sealed, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Дух Машины /Turret (72° / –90°..+90°):

Капсула вооружена пятью орудиями, расположенными радиально, с не пересекающимися углами наводки. Эти орудия не получают штрафы на атаки от Трейта Orbital Deployment.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Storm Missile Launchers / Штормовые Ракетные Установки						
100м	S/2/4	2d10+4 X	4	16	–	Tearing, Twin-Linked

Цели этого орудия и все персонажи в пределах 3 м. от них должны пройти тест на Подавление +0 против одиночных, –10 против короткой очереди и –20 против длинной очереди.

Особые Правила:

Радиальный Дизайн – Капсула не имеет днища или кормы. Она приземляется Лбом вниз и Кормой вверх. Во время падения капсула получает весь урон в Лоб, даже если особые свойства оружия позволяют ему наносить попадания в другие стороны.

Тепловой Выброс – Раз в Ход за свободное действие, даже посреди движения, капсула может совершить выброс тепла из тепловых банков и нанести всем целям в пределах 5 м от ее корпуса (не опорных когтей) попадание **2d10+2 E(Fl) Dmg**, **Pen 2**, которое можно отменять броском A+0, как от оружия со свойством Spray.

Мельта-Резаки – Если капсула приземляется на цель Размером 5+, она может вместо Тарана прицепиться к цели и нанести ей попадание **3d10 + 15 E Dmg**, **Pen 24** (12, если у цели есть Трейт Ceramite Plating), повторяя это попадание в начале каждого своего Хода. Когда эти атаки нанесли суммарно 20 непоглощенного урона, пассажиры капсулы могут высадиться *внутрь* цели (если они туда влезают, конечно), т.к. капсула прорезала путь через ее внешнюю обшивку.

Когда капсула совершает Таран, урон от Тарана становится E вместо I(Cr) и получает **Pen 24** (12, если у цели есть Трейт Ceramite Plating).

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В капсулу также может поместиться один Дредноут Кастрафферум, Контемптор или Дередео, занимая место 10 пассажиров или Дредноут Левиафан, занимая место 15 пассажиров.

Торнадо

Тайфун

R:3 | Tornado /Торнадо

Лэнд Спидер Торнадо – основная модель легкого скиммера на вооружении Космодесанта. Торнадо очень хрупок по меркам машины, но его скорость и маневренность позволяют ему избегать вражеского огня. Этот спидер используется в основном как машина разведки и быстрых рейдов, заходя врагам с флангов и тыла и стремительно отступая после атак.

Вариант **Typhoon** / Тайфун заменяет орудийную турель под корпусом на Ракетную Установку Тайфун, позволяя ему выполнять роль огневой поддержки с более безопасного расстояния.

AP			Стр.	Ходовая: Skimmer (20)
Л	Б	К		Маневренность: +30
18	18	18	20	Размер: 1

Экипаж: Пилот, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Fall Breaks, Fast, Indestructible Chassis, Legion, Open Topped (½), Orbital Deployment.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Pintle (–120°..+90° / –35°..+75°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

2) Пилот /Underslung \(–142°..+142° / –58°..+12°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta
R: 3 | Assault Cannon / Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	200	1	Razor Sharp, Tearing, Unreliable

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Searchlight, Vox Caster.

Опции:

R: 2 | Локаторный Маяк – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

R: 3 | Тайфун – Машина меняет орудие 2 на следующее:

2) Пилот /Fixed (–3°..+3° / –75°..+75°):

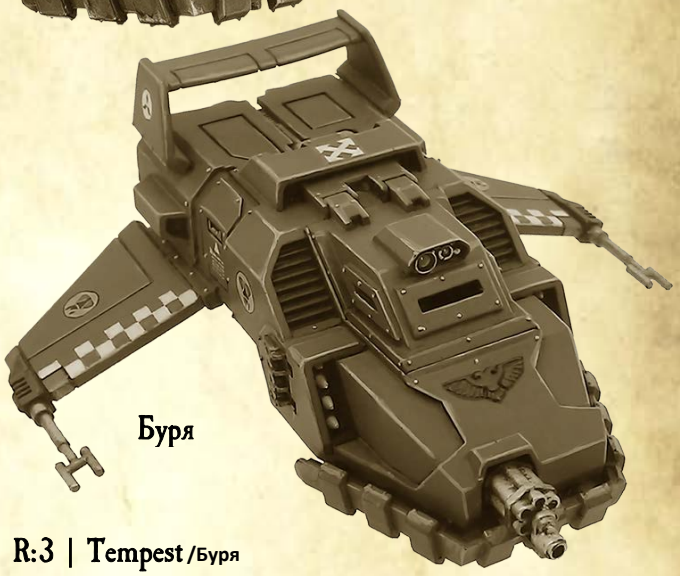
Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Typhoon Launcher / Ракетная Установка Тайфун						
300м	S/2/–	†	†	12	4	Imprecise, Twin-Linked

Особые Правила:

Трудная Цель – Все выстрелы по Спидеру получают штраф –5 за каждые полные 7 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Наводчик: Стрелок может за полное действие выделить своим целеуказателем цель в пределах его видимости и передать ее координаты по воксу союзной артиллерии, которая до начала его следующего Хода стрелка считается имеющей рассчитанную по этой цели траекторию.

Облегченный Боезапас – Лэнд Спидер имеет боезапас только на 3 перезарядки своих орудий.



Буря

R:3 | Tempest /Буря

Лэнд Спидер Буря – более тяжело бронированная закрытая модель Лэнд Спидера, особенно популярная среди Белых Шрамов, вплоть до того, что их родной мир Чогорис производит почти половину этих машин в Империуме. Эта модель предназначена для более прямых столкновений, но ее фиксированные орудия сильно полагаются на мастерство пилота, чтобы держать цель в их узких секторах обстрела.

AP			Стр.	Ходовая: Skimmer (18)
Л	Б	К		Маневренность: +30
27	27	18	30	Размер: 1

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Enclosed, Fall Breaks, Fast, Indestructible Chassis, Legion, Orbital Deployment, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (–5°..+5° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Tempest Missile Launcher / Ракетная Установка Буря						
200м	S/–/–	†	†	8	2	Twin-Linked, Reliable

2) Пилот /Fixed (–5°..+5° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Assault Cannon / Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	200	1	Razor Sharp, Tearing, Unreliable

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Searchlight, Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Локаторный Маяк – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

Особые Правила:

Трудная Цель – Все выстрелы по Спидеру получают штраф –5 за каждые полные 7 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Твердотопливные Ускорители – Лэнд Спидер Буря может удвоить свою SPD на 1 Ход, но при этом не может поворачивать и до начала следующего Хода не может совершать Вираж. Ускорители имеют достаточно заряда на 5 использований, после чего их нужно перезарядить не земле, что требует ¼ смены работы.

Облегченный Боезапас – Лэнд Спидер имеет боезапас только на 3 перезарядки своих орудий.

R:3 | Storm /Шторм

Лэнд Спидер Шторм – относительно новая машина, используемая практически эксклюзивно Лоялистами, т.к. она предназначена для Скаутов, тогда как большая часть Хаоситов не использует десантников в процессе трансформации в бою, если только это не свеже перекинувшиеся предатели. Шторм создан как легкий и быстрый транспорт для малых отрядов Скаутов, позволяя быстро и относительно незаметно доставить их на позиции или даже нести их в бой.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Skimmer (20)
18	18	18	23	Маневренность: +30
				Размер: 1

Экипаж: Пилот, 5 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Fall Breaks, Fast, Indestructible Chassis, Legion, Open Topped (½).

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Underslung (–142°..+142° / –58°..+12°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Cerberus Missile Launcher / Ракетная Установка Цербер						
75м	S/–/–	1d10+5 E	0	3	1	Blast (10), Blinding (3), Shocking

1) Пассажир /Pintle (–120°..+90° / –35°..+75°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 3 | Assault Cannon / Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	200	1	Razor Sharp, Tearing, Unreliable
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Camo Netting, Searchlight, Vox Caster.

Опции:

R: 2 | Локаторный Маяк – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

Особые Правила:

Трудная Цель – Все выстрелы по Спидеру получают штраф –5 за каждые полные 7 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Стелс-Спидер –Спидер не отображается на аускпексах и авгурах и его корпус охлаждается или нагревается внутренними системами, позволяя ему сливаться с фоновой температурой на тепловизорах, если только он не пересекает фон с меняющейся температурой. Это не защищает пилота и пассажиров, если они тоже не носят броню или системы для защиты от обнаружения (вроде Панциря Скаутов).

Вокс-Глушители – Пилот или один из пассажиров может за полудействие включить или выключить вокс-глушитель, отключающий вокс-связь в радиусе 100 м, аналогично Таланту Vox Seal.

Наводчик: Один пассажир может за полное действие выделить целеуказателем цель в пределах его видимости и передать ее координаты по воксу союзной артиллерии, которая до начала его следующего Хода стрелка считается имеющей рассчитанную по этой цели траекторию.

Облегченный Боезапас – Лэнд Спидер имеет боезапас только на 3 перезарядки своих орудий.

Ограниченный Транспорт – Не может перевозить Астартес в любой силовой броне – только в не-силовой. Даже пилот не может уместиться в свою станцию, нося силовую броню.

R:4 | Javelin /Дротик

Штурмовой Спидер Дротик – реликвия времен Великого Крестового Похода и Ереси, более тяжело бронированный и вооруженный спидер, предназначенный для огневой поддержки, а не разведки, и даже порой способный сражаться с вражескими самолетами на низкой высоте. Тайны грав-пластин для Дротика были утрачены, когда единственный производивший их мир-кузница был уничтожен в разгар Ереси, так что как Лоялисты, так и Хаоситы могут лишь восстанавливать поврежденные Дротики, хотя ходят слухи о кабале Еретехов, создающих новые Дротики после многих лет обратной разработки.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Skimmer (22)
31	31	20	38	Маневренность: +40
				Размер: 2

Экипаж: Пилот, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Fall Breaks, Fast, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Open Topped (½), Orbital Deployment, Vector Thrusters.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Pintle (–120°..+90° / –35°..+75°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

2) Пилот /Sponson(п) (–5°..–175° / –90°..+90°):
3) Пилот /Sponson(л) (+175°..+5° / –90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3)
R: 1 | Missile Launcher / Ракетная Установка						
300м	S/–/–	†	†	13	1×13	Reliable

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Searchlight, Vox Caster.

Опции:

R: 2 | Локаторный Маяк – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

R: 4 | Штормовые Щиты – Спидер и его экипаж получают не перегружающийся технологический щит-купол 1-50 против атак с передней арки 90°.

Особые Правила:

Трудная Цель – Все выстрелы по Спидеру получают штраф –5 за каждые полные 9 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Облегченный Боезапас – Спидер имеет боезапас только на 3 перезарядки своих орудий.

R:3 | Stormtalon /Штормовой Коготь

Не многим более, чем бронированная кабина с парой двигателей и орудий, Штормовой Коготь выполняет роль легкого штурмового самолета Космодесанта, обеспечивая поддержку пехоты огнем из воздуха и эскортируя десантные самолеты, прикрывая их от огня с земли. Относительно легко бронированный, но очень мобильный, Штормовой Коготь полагается на избегание от огня, но спроектирован спасти пилота при подбитии самого самолета.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Flyer (30)
				Маневренность: +30
27	27	27	20	Размер: 2

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Ceramite Plating, Enclosed, Fast, Indestructible Chassis, Land Resupply, Legion, Multi-Targeter, Rugged, Sealed, Vector Thrusters, VTOL, Voidcraft.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (–3°..+3° / –25°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Skyhammer Launcher / Ракетная Установка Небесный Молот						
500м	S/3/6	3d10+8 X	6	24	2	Reliable
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3), Twin-Linked
R: 3 | Typhoon Launcher / Ракетная Установка Тайфун						
300м	S/2/–	†	†	16	4	Imprecise, Twin-Linked

2) Пилот /Underslung (360° / –90°..+32°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	800	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

Снаряжение по умолчанию: Blast-Out Hatches.

Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.

R: 2 | Локаторный Маяк – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

Особые Правила:

Трудная Цель – Все выстрелы по самолету получают штраф –5 за каждые полные 10 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Катапульта – Когда пилот использует Отстреливаемые Люки, чтобы покинуть уничтоженную или терпящую Крушение машину, он автоматически проходит тест A+0, чтобы покинуть ее, и получает только половину (окр.▲) урона от взрыва машины или Крушения. Обычно пилот оборудован Гравишютом, чтобы пережить падение.

Штурмовик – Самолет получает бонус +10 на стрельбу по наземным целям и может стрелять в Ход, когда он опускался с Высокой высоты на Низкую.

Эскорт – Когда Штормовой Коготь двигается на Малом Ходу, и не использует Штурмовую Пушку в свой Ход, он может за свободное действие войти в Караул Штурмовой Пушкой в секторе 360° и получает +5 к A.b в расчете очередности Караула. Это обычно используется, чтобы отстреливать или подавлять пехотинцев с противовоздушным оружием, что высовываются из укрытий для выстрела.

R:3 | Stormhawk /Штормовой Ястреб

Штормовой Ястреб исполняет роль основного истребителя-перехватчика Космодесанта, обходя большинство самолетов в скорости и маневренности, заходя им на хвост и умело выбивая их с небес своим внушительным арсеналом. Звенья Штормовых Ястребов даже прикрывают авиацию Космодесанта в космосе, маневрируя в пустоте столь же ловко, как в атмосфере.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Flyer (35)
				Маневренность: +35
32	27	27	25	Размер: 2

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Ceramite Plating, Enclosed, Fast, Indestructible Chassis, Land Resupply, Legion, Multi-Targeter, Rugged, Sealed, Vector Thrusters, Voidcraft.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (–3°..+3° / –25°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Skyhammer Launcher / Ракетная Установка Небесный Молот						
500м	S/3/6	3d10+8 X	6	24	2	Reliable
R: 3 | Typhoon Launcher / Ракетная Установка Тайфун						
300м	S/2/–	†	†	16	4	Imprecise, Twin-Linked

2) Пилот /Underslung (360° / –90°..+32°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Lastalon / Лазкоготь						
120м	S/2/–	5d10+8 E(Ls)	10	30	2	Proven(2), Reliable
R: 3 | Icarus Stormcannon / Штормпушка Икар						
300м	S/2/5	4d10+5 X	4	200	4	Anti-Air, Storm, Tearing

3) Пилот /Fixed (–12°..+12° / –32°..+12°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	800	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

Снаряжение по умолчанию: Blast-Out Hatches.

Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.

R: 2 | Локаторный Маяк – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

Особые Правила:

Трудная Цель – Все выстрелы по самолету получают штраф –5 за каждые полные 10 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Катапульта – Когда пилот использует Отстреливаемые Люки, чтобы покинуть уничтоженную или терпящую Крушение машину, он автоматически проходит тест A+0, чтобы покинуть ее, и получает только половину (окр.▲) урона от взрыва машины или Крушения. Обычно пилот оборудован Гравишютом, чтобы пережить падение.

Истребитель – Самолет получает бонус +10 на стрельбу по целям на Низкой и Высокой высоте, поднимающийся до +30, если он стреляет в Корму, или с задней арки 90° по не-машинам.

Вспышки – Пилот может раз в Ход перебросить тест на Вираж, получая бонус +30 на переброс, если этот Вираж против ракет.

R:3 | Stormraven /Штормовой Ворон

Основной десантный самолет лоялистов, Штормовой Ворон может перевозить отделение Астартес и Дредноута, поддерживая их высадку внушительной огневой мощью.

AP			Стр.	
Л	Б	К		
32	32	32	40	Ходовая: Flyer (22) Маневренность: +10 Размер: 3

Экипаж: Пилот, Стрелок, 10 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Autonomous (50/50/50), Ceramite Plating, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Sealed, Side Hatches, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Hull (–32°..+32° / –25°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
R: 3 | Twin Multimelta / Спаренная Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	24	2	Blast (2), Melta, Twin-Linked
R: 3 | Typhoon Launcher / Ракетная Установка Тайфун						
300м	S/2/–	†	†	16	4	Imprecise, Twin-Linked

2) Стрелок /Turret (360° / –22°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	800	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable
R: 3 | Twin Plasma Cannon / Спаренная Плазменная Пушка						
150м	S/–/–	2d10+12 E	10	60	2	Blast (3), Maximal, Overheats, Twin-Linked
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3), Twin-Linked

3) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°)4:
4) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°)4:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Stormstrike Missiles / Ракеты Штормовой Удар						
600м	S/2/–	3d10+8 X	8	2	–	Concussive (4)

5) Стрелок/Пассажир /Sponson(п) (–5°..–175° / –32°..+42°):
6) Стрелок/Пассажир /Sponson(л) (+175°..+5° / –32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Hurricane Bolter / Ураганный Болтер (– Трейт Side Hatches)						
100м	S/5/9	1d10+9 X	4	72×2	1	Storm, Tearing, Twin-Linked

Снаряжение по умолчанию: Blast-Out Hatches.
Доступное снаряжение: Searchlight, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира.

Магнитный Захват – Штормовой Ворон может перевозить один Дредноут Кастраферум на магнитном замке позади пассажирского отсека. Дредноут считает самолет транспортом с Трейтом Open Topped (0), но не может стрелять из орудий на корпусе а орудия в руках имеют ограниченные углы горизонтальной наводки П(–5°..–175°), Л(+5°..+175°).

R:3 | Storm Eagle /Штормовой Орел

Предшественник Штормового Ворона, Штормовой Орел был основным десантным самолетом Легионов во времена Великого Крестового Похода и Ереси, и остался таковым в Легионах Хаоса. Хоть он и не вооружен столь же тяжело, как его более современная замена, Штормовой Орел выгодно отличается живучестью под огнем, а его просторный трюм может вместить большие штурмовые отряды, любимые многими бандами, или полный отряд Терминаторов.

AP			Стр.	
Л	Б	К		
32	32	32	55	Ходовая: Flyer (24) Маневренность: +10 Размер: 4

Экипаж: Пилот, Стрелок, 20 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Autonomous (50/50/50), Ceramite Plating, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Sealed, Side Hatches, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Hull (–32°..+32° / –25°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 | Reaper Autocannon / Автопушка Жнец						
200м	S/4/–	3d10+8 I	6	200	2	Hefty(R), Reliable, Twin-Linked
R: 3 | Twin Multimelta / Спаренная Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	24	2	Blast (2), Melta, Twin-Linked
R: 3 | Typhoon Launcher / Ракетная Установка Тайфун						
300м	S/2/–	†	†	16	4	Imprecise, Twin-Linked

2) Стрелок /Turret (–25°..+25° / –12°..+32°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Vengeance Launcher / Ракетная Установка Отмщение						
300м	S/2/4	2d10+6 X(Fr)	6	20	–	Blast (10), Tearing, Reliable

3) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):
4) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Stormstrike Missiles / Ракеты Штормовой Удар						
600м	S/2/–	3d10+8 X	8	2	–	Concussive (4)
R: 3 | Balefire Missiles / Ракеты Гибельный Огонь						
600м	S/2/–	2d10+5 E(Fl)	4	2	–	Blast (10), Corrosive (2), Flame, Toxic (1), Игнорирует укрытия
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3), Twin-Linked

Снаряжение по умолчанию: Blast-Out Hatches.
Доступное снаряжение: Searchlight, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.
R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 АР против этого попадания.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира.

R:3 | Fire Raptor /Огненный Раптор

Базированный на шасси Штормового Орла, Огненный Раптор заменяет пассажирский отсек складом боеприпасов и парой независимых спонсонов, выполняя роль противопехотной огневой поддержки с воздуха. Огненные Рапторы высоко ценились во времена Ереси, т.к. их орудия особенно эффективны против других Астартес, и до сих пор как Лоялисты, так и Хаоситы считают их приоритетными целями в небе

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Flyer (24)
32	32	32	55	Маневренность: +10
				Размер: 4

Экипаж: Пилот, 2 Стрелка.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Ceramite Plating, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Sealed, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (–2°..+2° / –2°..+2°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 | Twin Avenger Bolt Cannon / Спаренная Болт Пушка Мститель						
350м	–/–/10	2d10+10X	7	800	4	Devastating(2), Imprecise, Inaccurate, Storm, Tearing, Twin-Linked

Пушка всегда стреляет широкими очередями, накрывая шаблон Blast (7) и множественные попадания распределяются между целями в этой области максимально равномерно. Все цели в области стрельбы пушки должны пройти тесты Подавления –20.

2) Пилот /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):
3) Пилот /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Stormstrike Missiles / Ракеты Штормовой Удар						
600м	S/2/–	3d10+8 X	8	2	–	Concussive (4)
R: 3 | Balefire Missiles / Ракеты Гибельный Огонь						
600м	S/2/–	2d10+5 E(Fl)	4	2	–	Blast (10), Corrosive (2), Flame, Toxic (1), Игнорирует укрытия
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3), Twin-Linked

2) Стрелок 1 /Sponson(п) (+12°..+168° / –90°..+72°):
3) Стрелок 2 /Sponson(л) (–168°..–12° / –90°..+72°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Quad Heavy Bolter / Счетверенный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	640	1	Quad, Tearing
R: 2 | Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	20	2	Reliable, Twin-Linked
R: 2 | Reaper Battery / Батарея Жнец						
200м	S/4/–	3d10+8 I	6	40	2	Quad, Reliable

Снаряжение по умолчанию: Blast-Out Hatches.
Доступное снаряжение: Searchlight, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.
R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Штурмовик – Самолет получает бонус +10 на стрельбу по наземным целям и может стрелять в Ход, когда он опускался с Высокой высоты на Низкую.

R:4 | Xiphon /Ксифон

Ксифон был основным истребителем Легионов в Великом Крестовом Походе и Ереси, хотя после его заменили более дешевыми в производстве и ремонте Штормовыми Ястребами. Невероятно быстрый и маневренный, Ксифон способен диктовать условия небесного боя даже против сверхъестественно умелых пилотов Эльдар, сполна используя сверхчеловеческую физиологию своих пилотов, т.к. перегрузки, что он создает на крутых виражах, убили бы обычного человека даже в самом продвинутом костюме иннерционной защиты.

Выжившие к текущим временам Ксифоны высоко ценятся и одни из лучших воздушных асов Астартес по обе стороны конфликта между Империумом и Хаосом предпочитают именно этот самолет.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Flyer (40)
27	27	27	27	Маневренность: +40
				Размер: 2

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Ceramite Plating, Enclosed, Fast, Land Resupply, Legion, Sealed, Vector Thrusters, Voidcraft.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (–5°..+5° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked

2) Пилот /Fixed (–5°..+5° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked

3) Пилот /Fixed (–12°..+12° / –12°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Xiphon Rotary Launcher / Роторная Ракетная Установка Ксифон						
500м	S/2/3	3d10+10 X	10	12	10	Anti-Air, Concussive (2), Proven (4), Very Reliable

Цели Размером 2 и больше на Низкой или Высокой высоте должны перебрасывать успешные тесты Уклонения или Виража от атак этим орудием. Когда цель Размером 2 и больше получает непоглощенный урон от этого орудия, она дополнительно получает Критический эффект 1d5+1 в место попадания.

Снаряжение по умолчанию: Blast-Out Hatches.
Доступное снаряжение: Extra Armour.

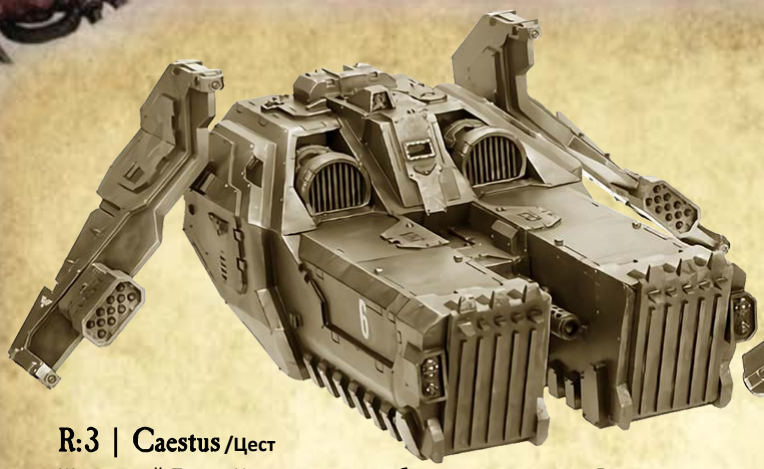
Особые Правила:

Трудная Цель – Все выстрелы по самолету получают штраф –5 за каждые полные 10 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Истребитель – Самолет получает бонус +10 на стрельбу по целям на Низкой и Высокой высоте, поднимающийся до +30, если он стреляет в Корму, или с задней арки 90° по не-машинам.

Сверхъестественная Маневренность – Пилот может перебрасывать все тесты на Вираж, Полный Ход и Хаотичное Маневрирование, а также получает +1 Реакцию, которую он может потратить только на Вираж.

Твердотопливные Ускорители – Ксифон может удвоить свою SPD на 1 Ход, но при этом не может поворачивать и до начала следующего Хода не может совершать Вираж. Ускорители имеют достаточно заряда на 10 использований, после чего их нужно перезарядить не земле, что требует ½ смены работы.



R:3 | Caestus /Цест

Штурмовой Таран Цест изначально был на вооружении Легионов как сугубо космический абордажный челнок, более компактная и маневренная альтернатива абордажной торпеде, но с открытием СШК Лэнд Спидера жрецы Марса смогли полностью установить на него грав-пластины, которые были указаны в СШК Цеста, но без инструкций по их производству, что позволило применять эту машину также в боях на планетах.

Этот тяжело бронированный челнок предназначен буквально пробивать путь сквозь размягченные его носовой Магна-Мельтой обшивки кораблей, стены ульев, укрепления, или даже внешнюю броню сверхтяжелой техники, и высаживать абордажный отряд внутрь.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Flyer (22)
38	38	27	42	Маневренность: +10
				Размер: 3

Экипаж: Пилот, 10 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Ceramite Plating, Enclosed, Fast, Indestructible Chassis, Legion, Sealed, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (нос) (–5°..+5° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Magna-Melta / Магна-Мельта						
50м	S/–/–	2d10+16 E	12	∞	–	Blast (7), Melta

Взрыв от этого оружия не наносит попадание по самому Цесту.

2) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Firefury Launcher / Ракетная Установка Огненная Ярость						
150м	S/3/7	2d10+6 X(Fr)	6	22	–	Blast (5), Smoke (5), Storm

Снаряжение по умолчанию: Teleport Homer, Sprinklers, Extra Armour.

Особые Правила:

Мизерикорд – Пассажирские отсеки Цеста содержат по 5 зажимов с продвинутыми инерционными поглотителями и аналогичные поглотители установлены в кабину пилота. Экипаж Цеста иммунен к перегрузкам и урону от Крушения или Тарана – Цест может на полной скорости влететь в стену крепости или обшивку космического корабля, и его пассажиры ничего не почувствуют.

Ограниченный Транспорт – Цест может перевозить только десантников в силовой броне или доспехах Терминатора, т.к. захваты иннцерционных поглотителей рассчитаны только на них. Как десантники в силовой броне, так и терминаторы занимают только по 1 месту каждый. Потратив ½ смены работы и пройдя тест Tech-Use–20, персонаж с как минимум Tech-Use+20 может перестроить один из захватов, чтобы в него помещался персонаж другой формы, не более Размера 1.

Воздушный Таран – Когда Цест совершает Таран на Низкой или Высокой высоте, он автоматически проходит тест против входа в Штопор. Он также может провести Таран и смену высоты с Низкой на Приземную одним полным действием.

Атомантически Укрепленный Таран – Лобовая броня Цеста имеет не перегружающийся технологический щит-дефлектор 1-35, поднимающийся до 1-75 против урона от Тарана (как своего, так и чужого).

Мельта-Таран – Когда Цест совершает Таран, за 3 м до контакта с целью (в упор) он может выстрелить в нее из своей Магна-Мельты.

Абордаж – Когда Мельта-Таран и Таран Цеста нанесли суммарно 20 непоглощенного урона, пассажиры могут высадиться *внутрь* цели.

Твердотопливные Ускорители – Цест может удвоить свою SPD на 1 Ход, но при этом не может поворачивать и до начала следующего Хода не может совершать Вираж. Ускорители имеют достаточно заряда на 5 использований, после чего их нужно перезарядить не земле, что требует ½ смены работы. Если он совершает Таран в Ход, когда ускорители активированы, цель получает +3d10 Dmg, а сам Цест – +2d10 Dmg от него.

R:5 | Corvus Blackstar /Корвус Черная Звезда

Чрезвычайно редкий и дорогой самолет десантников на службе Инквизиции, Корвус Черная Звезда – тяжело вооруженный, маневренный и превыше всего скрытный десантно-штурмовой самолет, высоко ценимый немногими бандами, что могли заполучить его себе как трофей.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Flyer (22)
32	32	27	35	Маневренность: +25
				Размер: 3

Экипаж: Пилот, 12 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Ceramite Plating, Enclosed, Fast, Legion, Sealed, Vector Thrusters, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Hull (нос) (–15°..+15° / –45°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	800	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked

2) Пилот /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):
3) Пилот /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Stormstrike Missiles / Ракеты Штормовой Удар						
600м	S/2/–	3d10+8 X	8	2	–	Concussive (4)
R: 1 | Missile Launcher / Ракетная Установка						
300м	S/–/–	†	†	7	1×7	Reliable

4) Пилот /Hull (корма) (+30°..–30° / –90°..–15°):
5) Пилот /Hull (корма) (+30°..–30° / –90°..–15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Cluster Grenade Launcher / Кластерный Гранатомет						
10м	S/2/6	†	†	6	–	Concussive (4)

Выстрел из этого орудия можно провести во время любого движения, выстрелив из любой точки траектории полета.

6) Пилот /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –5°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Hurricane Bolter / Ураганный Болтер						
100м	S/5/9	1d10+9 X	4	72×2	1	Storm, Tearing, Twin-Linked

Снаряжение по умолчанию: Sprinklers, Blast-Out Hatches.

Доступное снаряжение: Auspex (50кг), Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

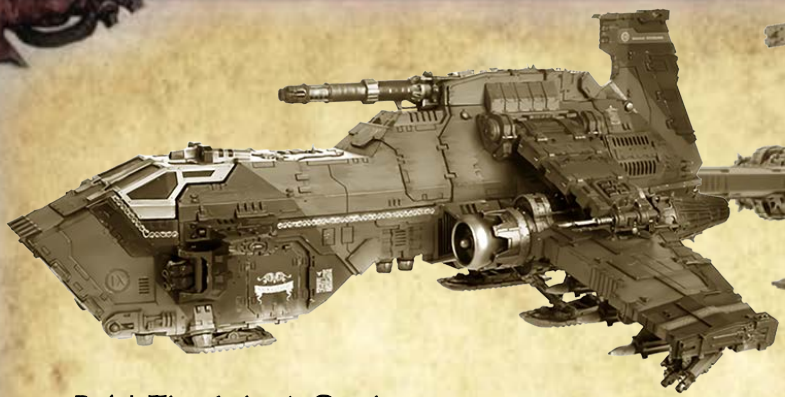
R: 2 | Локаторный Маяк – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

Особые Правила:

Стелс-Генератор Черная Звезда – На Малом Ходу самолет не издает звука (по крайней мере, пока не откроет огонь из орудий), не засекается ауспексами и техно-чувствами Механикум, а его корпус подогревается или охлаждается до температуры фона, скрывая его от тепловизоров.

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В машину также могут погрузиться байки Легиона, занимая место как 3 пассажира каждый (5 мест, если с коляской); байки занимают одинаковое место как со всадниками, так и без.

Вспышки – Пилот может раз в Ход перебросить тест на Вираж, получая бонус +30 на переброс, если этот Вираж против ракет.



R:4 | Thunderhawk Gunship /Громовой Ястреб Штурмовик

Тяжелый десантно-штурмовой Громовой Ястреб предназначен для высадки десанта в самую гущу боя, куда более легкий десантный самолет побоится влететь. Из-за тактики малых отрядов, отдающей предпочтение высадке с нескольких меньших машин, Громовой Ястреб редко используется для планетарных высадок в 41-м тысячелетии, и чаще всего исполняет роль пустотного бомбардировщика или как летающая артиллерия, обстреливая врагов из своего главного орудия вне зон контроля ПВО.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Flyer (20)
32	32	20	90	Маневренность: +5
				Размер: 5

Экипаж: 2 Пилота, Стрелок, Навигатор, 30 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Auto-Loader, Ceramite Plating, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Rugged, Sealed, Side Hatches, Super-Heavy, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (корпус) (–15°..+15° / –45°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Thunderhawk Cannon / Пушка Громовой Ястреб						
500м	S/–/–	3d10+15 X	10	1/28	1	Concussive (3), Blast (12), Ordnance, Reliable
R: 5 | Turbolaser Destructor / Турболазер Деструктор						
1000м	S/–/–	4d10+30 E(Ls)	14	1/20	1	Blast (8), Felling (2), Proven (3)

2) Стрелок /Fixed (хвост) (–10°..+10° / –5°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked

3) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):
4) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Hellstrike Battery / Батарея Ракет Адский Удар						
300м	S/–/–	3d10+7 X	7	3	–	Blast (3)

Из орудия можно сделать до 3 выстрелов в Ход, в т.ч. по разным целям.

5) Пилот /Sponson(п) (–5°..+175° / –62°..+25°):
6) Пилот /Sponson(л) (–175°..+5° / –62°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked

7) Пилот /Underslung (крыло) (360° / –62°..+25°):
8) Пилот /Underslung (крыло) (360° / –62°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked

Снаряжение по умолчанию: Auspex (50кг), Vox Caster, Sprinklers, Blast-Out Hatches, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В машину также могут погрузиться байки Легиона, занимая место как 3 пассажира каждый (5 мест, если с коляской); байки занимают одинаковое место как со всадниками, так и без. В машину также могут поместиться Дредноуты Кастраферум, Контемптор или Дередео, занимая место как 10 пассажиров каждый. Дредноуты могут высаживаться только из передней рампы, но не боковых дверей.

R:3 | Thunderhawk Transporter /Громовой Ястреб Транспортер

Громовой Ястреб Транспортер – более дешевая в производстве и снабжении версия Громового Ястреба, меняющая львиную долю своего боевого потенциала и маневренности на возможность десантировать наземную технику в самую гущу боя. Многие ордена и банды используют их как стандартные лихтеры для своей бронетехники, полностью отказываясь от обычных тяжелых грузовых лихтеров, что драматически ускоряет их развертывание при планетарных высадках.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Flyer (20)
32	32	20	90	Маневренность: –10
				Размер: 5

Экипаж: 2 Пилота, 15 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Auto-Loader, Ceramite Plating, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Rugged, Sealed, Side Hatches, Super-Heavy, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Sponson(п) (–5°..+175° / –62°..+25°):
2) Пилот /Sponson(л) (–175°..+5° / –62°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked

3) Пилот /Underslung (крыло) (360° / –62°..+25°):
4) Пилот /Underslung (крыло) (360° / –62°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked

5) Пилот /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):
6) Пилот /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 | Hellstrike Battery / Батарея Ракет Адский Удар						
300м	S/–/–	3d10+7 X	7	3	–	Blast (3)

Из орудия можно сделать до 3 выстрелов в Ход, в т.ч. по разным целям.

Снаряжение по умолчанию: Sprinklers, Blast-Out Hatches, Extra Armour.

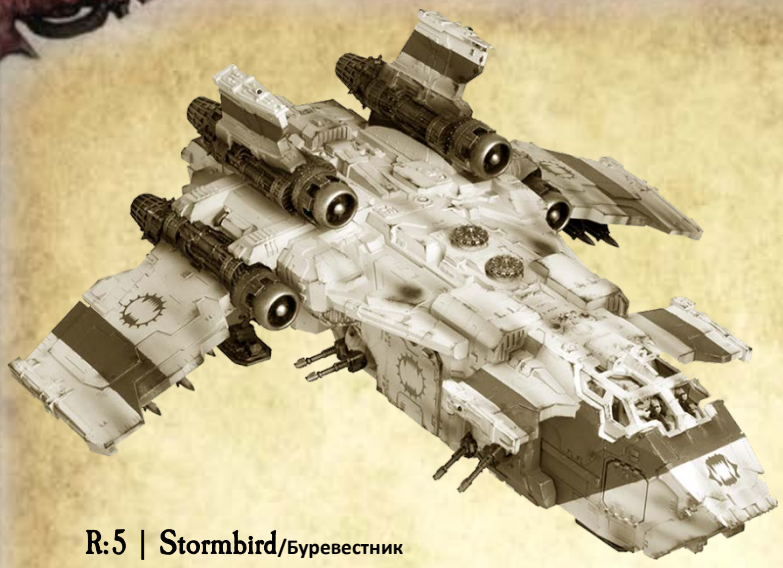
Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В машину также могут погрузиться байки Легиона, занимая место как 3 пассажира каждый (5 мест, если с коляской); байки занимают одинаковое место как со всадниками, так и без. В машину также могут поместиться Дредноуты Кастраферум, Контемптор или Дередео, занимая место как 10 пассажиров каждый. Дредноуты могут высаживаться только из передней рампы, но не боковых дверей.

Магнитные Захваты – Громовой Ястреб Транспортер оборудован 4 магнитными захватами под корпусом и может использовать их для перевозки других машин. Машины Размером 2 занимают 1 захват, Размером 3 – 2 захвата и Размером 4 – 4 захвата. Машины считают самолет транспортом с Трейтом Open Topped (0), но не могут стрелять из своих орудий, пока не высадятся.



R:5 | Stormbird/Буревестник

Титанический Буревестник был создан на Терре не на основании СШК, а на базе дизайнов техно-варваров Индонезийского Блока. Эта колоссальная летающая крепость способна высадить половину роты Космодесанта и может в одиночку сравниться с ней в огневой мощи и стойкости под огнем. Необходимость в стол внушительной машине и мудрость погрузки столь большого количества ценных Астартес на одну, пусть невероятно прочную, но в конечном счете уничтожимую платформу часто обсуждалась в ранние периоды Великого Крестового Похода и по мере открытия СШК Громового Ястреба и других десантных самолетов Буревестники все реже вылетали на миссии и многие списали на лом – к началу Ереси в большей части Легионов лишь Примарх вылетал в бой на Буревестнике, и то нечасто.

К 41-му тысячелетию как Лоялисты, так и Хаоситы видят немногие дожившие до этих времен Буревестники как реликвии древности – полные славы и могущества, но чаще всего непрактичные, и лишь в часы великой нужды расконсервируют их из своих арсеналов.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Flyer (20)
45	37	32	135	Маневренность: –20
				Размер: 6

Экипаж: 2 Пилота, 4 Стрелка, 3 Сервитора, Инженер, 50 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Atomantic Shielding (35), Auto-Loader, Ceramite Plating, Damage Control, Enclosed, Legion, Sealed, Side Hatches, Super-Heavy, Voidcraft, Void Shields (2), VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):
2) Пилот /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 | Dreadstrike Battery / Батарея Ракет Ужасный Удар						
1500м	S/–/–	4d10+20 X	12	3	–	Blast (5), Ordnance

Из орудия можно сделать до 3 выстрелов в Ход, в т.ч. по разным целям.

3) Стрелок 1 /Sponson(п) (+12°..+168° / –90°..+72°):
4) Стрелок 2 /Sponson(п) (+12°..+168° / –90°..+72°):
5) Стрелок 3 /Sponson(л) (–168°..–12° / –90°..+72°):
6) Стрелок 4 /Sponson(л) (–168°..–12° / –90°..+72°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked
R: 2 | Quad Heavy Bolter / Счетверенный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	640	1	Quad, Tearing
R: 2 | Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	20	2	Reliable, Twin-Linked

7) Сервитор 1 /Underslung (крыло) (360° / –62°..+25°):
8) Сервитор 2 /Underslung (крыло) (360° / –62°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked

9) Сервитор 3 /Hull (корма) (+130°..–130° / –62°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked

Снаряжение по умолчанию: Auspex (50кг), Sprinklers, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.

R: 2 | Интегрированное Наведение – Любой из пилотов машины может управлять орудиями 7, 8 и/или 9 вместо сервиторов.

R: 3 | Реактивные Тормоза – Машина получает Трейт Fall Breaks.

R: 3 | Продвинутый Дух Машины – Машина получает Трейт Autonomous (50/50/50), а бортовой Инженер получает бонус +20 на тесты для восстановления пустотных щитов.

R: 3 | Магнитные Захваты – Машина теряет орудия 1, 2, 7, 8, и вместо них на каждое ее крыло устанавливается по 4 магнитных захвата, которые можно использовать для перевозки других машин. Машины Размером 2 занимают 1 захват, Размером 3 – 2 захвата и Размером 4 – 4 захвата. Машины считают самолет транспортом с Трейтом Open Topped (0), но не могут стрелять из своих орудий, пока не высадятся.

R: 4 | Трон Корвидаэ – Психоактивный усилитель в трюме машины уменьшает ее вместимость пассажиров на 10. Один пассажир может поместиться в этом троне, что увеличивает дальность всех его психосил Прорицания в 20 раз и дает ему дополнительное полудействие в Ход, которое он может потратить только на манифестацию психосилы Прорицания – эта психосила может быть атакой, даже если он уже совершал другую атаку в этот Ход.

R: 4 | Храм Хаоса – Святилище Разрушительным Силам в трюме машины уменьшает ее вместимость пассажиров на 10, но дает ей трейт Warded и истончает Завесу на 2 в радиусе 2 км. Все ритуалы призыва внутри Буревестника получают бонус +20.

R: 4 | Машинное Святилище: В силовой установке самолета установлено святилище Богу-Машине с хором сервиторов, постоянно распевающим защитные гимны. Машина получает Трейт Warded, а все тесты Техночудес против нее получают штраф –40.

R: 5 | Комплекс Орбитальной Наводки – Мощные авгуры и когитаторы позволяют одному из пилотов раз в Ход подсветить любую цель в пределах прямой видимости. Союзная артиллерия, которой по воксу переданы координаты этой цели, считается прошедшей тесты на расчет траектории стрельбы навесом по ней, а союзные космические корабли могут открывать по ней орбитальную бомбардировку, не рискуя смещением зоны обстрела. Подсвеченная цель также считается оборудованной союзным телепортационным маяком и союзные машины, высаживающиеся с Трейтом Orbital Deployment в пределах 30 м от нее не смещаются.

Особые Правила:

Орудийные Сервиторы – Любой из пилотов или до 4-х пассажиров, занявших место у контрольной панели, могут указывать орудийным сервиторам цели для стрельбы или сектора Караула. Без этих указаний сервиторы ничего не делают.

Проекция Щитов – В Ход, когда машина не двигалась, кроме поворота на месте, пилот может выбрать увеличить радиус действия одного или обоих пустотных щитов до 75 м, закрывая ими всех внутри этого радиуса от атак извне до начала его следующего Хода.

Сверхтяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В машину также могут погрузиться байки Легиона, занимая место как 3 пассажира каждый (5 мест, если с коляской); байки занимают одинаковое место как со всадниками, так и без. В машину также могут поместиться Дредноуты любой модели, занимая место как 10 пассажиров каждый и один Носорог (но не другие Машины на шасси Носорога, т.к. они не влезают по высоте), занимая место как 12 пассажиров. Дредноуты и Носорог могут высаживаться только из задней рампы, но не боковых дверей или передней рампы.

R:2 | Ironrider /Железноход

Железноходы – легкие и подвижные шагоходы Скитариев, используемые во многом так же, как разведывательные Стражи Гвардии. Намного более технически продвинутые, Железноходы сверхъестественно устойчивы на их длинных ногах и способны легко пробираться даже сквозь самый трудный ландшафт, что очень актуально в пустошах миров-кузниц.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (14, S 50+5=10)
Л	Б	К		Маневренность: +25
25	25	25	20	Размер: 1

Экипаж: Пилот, Сервитор.
Трейты: Conductive Plating, Indestructible Chassis, Land Resupply, Onslaught, Open Topped (½ –Пилот, 1 – Сервитор).

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Pintle (–95°..+95° / –65°..+90°):

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 2 | Taser Lance / Тазерная Пика					
Копье	5-7	2d10+6 E(El)E	0	Shocking	-1

Оружие не получает бонуса к урону от S.b. Когда оно выбрасывает от 6 до 10 на кубике урона, оно выпускает электрическую дугу, что наносит стрелковое попадание в ближайшего к Цели персонажа в 5м, исключая самого владельца оружия и персонажей, что уже получали попадание от дуги с этого оружия. Просканировав союзника ауспексом за тест на Tech-Use +20, его электрический профиль можно включить в калибровку оружия, исключив и его из целей электрической дуги.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Twin Cognis Autocannon / Спаренная Когнис Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	200	2	Anti-Air, Twin-Linked, Reliable
R: 3 | Twin Cognis Lascannon / Спаренная Когнис Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Anti-Air, Proven(3), Twin-Linked
R: 3 | Radium Jezzail / Радиевая Джизель						
300м	S/–/–	1d10+8 E	4	16	2	Accurate, Felling (4), Rad (1d10), Reliable

2) Пилот (Рукопашная атака)

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Kick / Пинок					
–	0-3	1d10+10 I(Cr)	0	Primitive, Reinforced	-2

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Magnocular (Best.Q), Searchlight.

Особые Правила:

Вечный Двигатель – Железноход не нуждается в топливе.

Облако Масел – Вся стрельба по Железноходу и его экипажу получает штраф –20, если стрелок полагается на зрение в стрельбе.

Инерционная Стабилизация – Железноход иммунен к Опрокидыванию, если только его Шасси не уничтожено. Он не замедляется трудным ландшафтом и автоматически проходит все связанные с ним тесты. Пилот может стрелять из личного оружия без штрафов за скорость машины.

Сервоассистент – Обычно сервитор Железнохода оперирует ауспексом машины, но когда пилот проваливает любой тест Operate, сервитор пытается пройти его сам – при Успехе он заменяет результат пилота. Стандартный сервитор имеет порог Awareness+0 в 70 (с учетом бонуса Ауспекса) и Operate+0 в 55 (с учетом бонуса Маневренности).

Широкополосная Инфопривязь – Союзники с Имплантами Механикум получают бонус +20 на тесты Командования Скитариями в радиусе 30 м.

R:3 | Onager /Онагр

Дюноход Онагр – основной орудийный шагоход Скитарии, практически выполняющий роль их боевого танка.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (8, S 60+6=12)
Л	Б	К		Маневренность: +10
32	32	25	40	Размер: 3

Экипаж: Пилот, Стрелок.
Трейты: Advanced Targeting, Auto-Loader, Enclosed, Indestructible Chassis, Multi-Legged (4), Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (–15°..+15° / –32°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Eradication Ray / Искореняющий Излучатель						
30м	S/–/–	1d10+4 E	3	5	2	Spray

На дистанции 10-20м это оружие получает +1d10 Dmg и +3 Pen, а на дистанции до 10м +2d10 Dmg и +6 Pen.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Heavy Phosphor Blaster / Сп. Тяжелый Фосфорный Бластер						
150м	–/–/6	2d10+7 E(Fl)	5	240	2	Blinding (0), Devastating (2), Flame (2d10), Imprecise, Twin-Linked

При атаке по целям, подожженным фосфорным оружием, персонажи удваивают бонусы на попадание от Коротких Команд

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 | Neutron Laser / Нейтронный Лазер *+Соосный Тяжелый Стаббер*						
300м	S/–/–	6d10+10 E(Ls)	12	1	2	Concussive (1), Proven(3)

Машина, получившая непоглощенный урон от этого орудия, получает штраф –20 на все атаки на один Раунд.

2) Стрелок /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—

3) Пилот (Рукопашная атака)

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 2 | Cognis Manipulator / Когнис-Манипулятор					
–	0-3	2d10+24 I(Cr)	0	Primitive, Reinforced	-2

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Опции:

R: 3 | Комплекс Икар – Машина заменяет орудие 1 на три следующих:

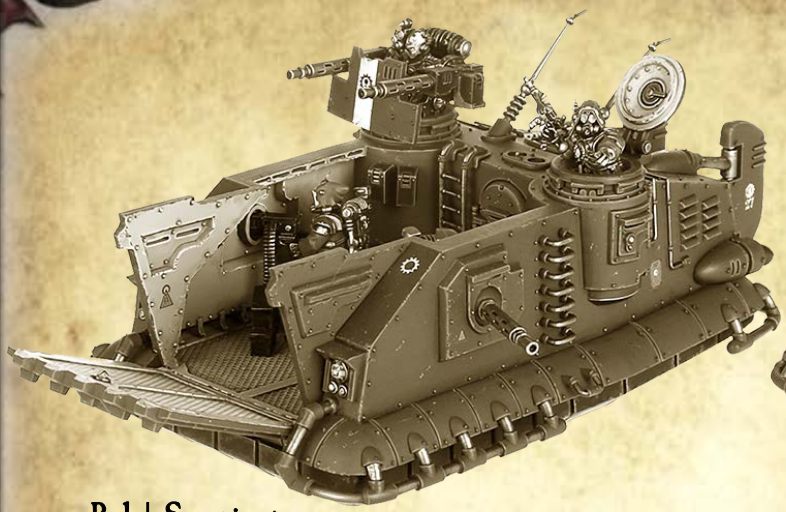
1) Стрелок / Hull(–15°..+15° / –90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Daedalos Launcher / Ракетная Установка Дедал						
300м	S/–/–	2d10+13 X	12	3	2	Anti-Air
R: 3 | Gatling Missile Launcher / Гатлинг Ракетная Установка						
300м	–/–/10	2d10+4 X	6	50	2	Anti-Air, Игнорирует укрытия
R: 2 | Twin Cognis Autocannon / Спаренная Когнис Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	200	2	Anti-Air, Twin-Linked, Reliable

Особые Правила:

Силовое Поле Эманатус – Машина оборудована не перегружающимся технологическим щитом-куполом 1-20. Если в пределах 5 м. от Онагра есть другой союзный Онагр, их щиты усиливаются до 1-35, а три Онагра в пределах 5 м друг от друга усиливают их щиты до 1-50.

Вездеходный – Трудный Ландшафт не замедляет Онагра и его пилот может перебрасывать тесты на Трудный Ландшафт.



R: 1 | Scorpius /Скорпиус

Одна из простейших машин в арсенале Скитарии, Скорпиус выполнят роль легкого вездеходного БТР. Легко бронированный и вооруженный, он парит над землей не на дорогих и сложных в ремонте грав-пластинах, а на древней технологии воздушной подушки. Скорпиус спроектирован быть расходным и лишен почти всех сложных систем – каждая его пушка управляется вручную, все детали производятся штамповкой и легко заменимы, а когда он неизбежно будет уничтожен в бою, остов легко восстановить всего за несколько смен работы.

AP			Стр.	Ходовая: Skimmer (15)
Л	Б	К		Маневренность: +10
22	22	18	30	Размер: 3

Экипаж: Мехвод, Стрелок, 12 Пассажиров.
Трейты: Conductive Plating, Indestructible Chassis, Open Topped (½ – Стрелок, 1 –Пассажиры, E – Пилот), Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Twin Heavy Stubber / Спаренный Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	400	2	Twin-Linked

2) Пассажир /Sponson(п) (–135°..–45° / –45°..+45°):
3) Пассажир /Sponson(л) (+45°..+135° / –45°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—

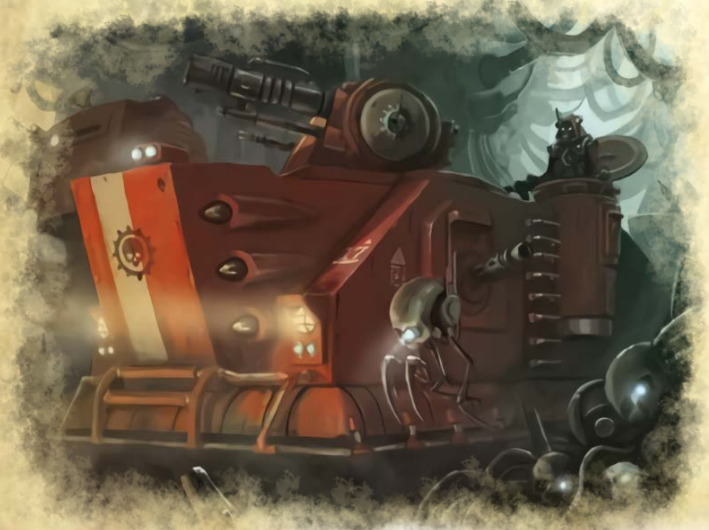
Снаряжение по умолчанию: Searchlight.

Особые Правила:

Быстрый Ремонт – Ремонт машины занимает вдвое меньше времени.

Воздушная Подушка – Машина не может подниматься выше Приземной высоты, но когда она терпит Крушение, она вместо этого получает Потерю Управления. Ее можно чинить как танк, не требуя продвинутых знаний, обычно нужных для ремонта скиммеров.

Широкополосная Инфопривязь – Союзники с Имплантами Механикум получают бонус +20 на тесты Командования Скитариями в радиусе 30 м.



R:2 | Scorpius Disintegrator /Скорпиус Дезинтегратор

Легкий танк на шасси Скорпиус, Дезинтегратор сопровождает штурмовые волны Скитариев, обеспечивая им мобильную огневую поддержку в условиях, когда Онагры не могут поспеть за темпом атаки. Слегка лучше бронированный, Дезинтегратор, тем не менее, не рассчитан выдерживать тот уровень вражеского огня, что привлекает его собственное тяжелое вооружение. Магосы Милитант обычно компенсируют это, просто подавляя врагов числом, пользуясь расходностью шасси и пилотирующих его Скитариев.

AP			Стр.	Ходовая: Skimmer (15)
Л	Б	К		Маневренность: +10
27	24	18	35	Размер: 3

Экипаж: Мехвод, 3 Стрелка.
Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Indestructible Chassis, Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (–6°..+6° / –6°..+6°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Disruptor Missile Launcher / Ракетная Установка Подрыватель						
300м	S/–/–	3d10+6 X	4	6	–	Blast (6)

2) Стрелок 1 /Turret (360° / –25°..+65°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Ferrumite Cannon / Феррумитовая Пушка						
300м	S/3/–	2d10+14 I	8	30	2	Reliable, Imprecise
R: 3 | Beleros Energy Cannon / Энергетическая Пушка Белерос						
200м	S/–/–	2d10+4 E	2	6	2	Arcing, Blast (12)

3) Стрелок 1 /Coaxial:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—

4) Стрелок 2 /Sponson(п) (–135°..–45° / –45°..+45°):
5) Стрелок 3 /Sponson(л) (+45°..+135° / –45°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—

Снаряжение по умолчанию: Searchlight.
Доступное снаряжение: Smoke Launchers, Vox Caster.

Особые Правила:

Быстрый Ремонт – Ремонт машины занимает вдвое меньше времени.

Воздушная Подушка – Машина не может подниматься выше Приземной высоты, но когда она терпит Крушение, она вместо этого получает Потерю Управления. Ее можно чинить как танк, не требуя продвинутых знаний, обычно нужных для ремонта скиммеров.

Широкополосная Инфопривязь – Союзники с Имплантами Механикум получают бонус +20 на тесты Командования Скитариями в радиусе 30 м.

R:2 | Archeaopter Transvector /Археоптер Трансвектор

Легкий десантный самолет Скитарии, Археоптер парит в небесах на мембранных крыльях, способный комфортно маневрировать сквозь ржавые шторма, столпы фабричных выхлопов и прочие экстремальные атмосферные феномены, наводняющие большинство миров-кузниц.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Plane (20)
21	21	21	30	Маневренность: +20
				Размер: 3

Экипаж: Пилот, Стрелок, 6 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Enclosed, Fast, Land Resupply, Rugged, Sealed, Side Hatches, Vector Thrusters, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (–6°..+6° / –6°..+6°):
2) Пилот /Fixed (–6°..+6° / –6°..+6°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—

3) Стрелок /Underslug(корма) (+90°..–90° / –90°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Twin Heavy Stubber / Спаренный Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	400	2	Twin-Linked

Снаряжение по умолчанию: Searchlight.
Доступное снаряжение: Auspex, Vox Caster.

Опции:

R: 2 | Вспышки – Машина теряет правило Широкополосная Инфопривязь, т.к. вместо ноосферных ретрансляторов на нее установлена пусковая установка вспышек. Пилот может раз в Ход перебросить тест на Вираж, получая бонус +30 на переброс, если этот Вираж против ракет.

Особые Правила:

Адаптивная Геометрия Крыльев – Пилот не получает штрафов на тесты Operate за плохую погоду, сильный ветер или повышенную или пониженную плотность атмосферы.

Интеграция Птеракси – Когда Археоптер пилотируется пилотом с аугментациями Птеракси, этот пилот получает +20 на все тесты Operate.

Широкополосная Инфопривязь – Союзники с Имплантами Механикум получают бонус +20 на тесты Командования Скитариями в радиусе 30 м.

R:3 | Archeaopter Stratoraptor /Археоптер Страторапторр

Страторапторр – штурмовой самолет огневой поддержки, заменяющий способность перевозить пассажиров более тяжелым вооружением, чтобы выполнять роль огневой поддержки с воздуха или даже воздушного истребителя, хотя Скитарии обычно полагаются на свои Онагры для зачистки небес от вражеской авиации.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Plane (20)
21	21	21	30	Маневренность: +20
				Размер: 3

Экипаж: Пилот, 3 Стрелка.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Enclosed, Fast, Land Resupply, Rugged, Sealed, Vector Thrusters, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (–6°..+6° / –6°..+6°):
2) Пилот /Fixed (–6°..+6° / –6°..+6°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Heavy Phosphor Blaster / Тяжелый Фосфорный Бластер						
150м	–/–/6	2d10+7 E(Fl)	5	240	2	Blinding (0), Devastating (2), Flame (2d10), Imprecise
При атаке по целям, подожженным фосфорным оружием, персонажи удваивают бонусы на попадание от Коротких Команд						

3) Стрелок /Underslug(корма) (+90°..–90° / –90°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked

4) Стрелок 2 /Sponson(п) (–135°..–45° / –45°..+45°):
5) Стрелок 3 /Sponson(л) (+45°..+135° / –45°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+4 I	3	200	2	—

Снаряжение по умолчанию: Searchlight.
Доступное снаряжение: Auspex, Vox Caster.

Опции:

R: 2 | Вспышки – Машина теряет правило Широкополосная Инфопривязь, т.к. вместо ноосферных ретрансляторов на нее установлена пусковая установка вспышек. Пилот может раз в Ход перебросить тест на Вираж, получая бонус +30 на переброс, если этот Вираж против ракет.

Особые Правила:

Адаптивная Геометрия Крыльев – Пилот не получает штрафов на тесты Operate за плохую погоду, сильный ветер или повышенную или пониженную плотность атмосферы.

Интеграция Птеракси – Когда Археоптер пилотируется пилотом с аугментациями Птеракси, этот пилот получает +20 на все тесты Operate.

Широкополосная Инфопривязь – Союзники с Имплантами Механикум получают бонус +20 на тесты Командования Скитариями в радиусе 30 м.

R:3 | Triaros /Триарос

Когда техножрецы с их персональными свитами вынуждены идти в бой, они предпочитают делать это в безопасности бронированного транспорта Триарос. Просторный трюм Триароса позволяет техножрецу взять с собой несколько когорт боевых сервиторов или боевых автоматов.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (13)
40	30	30	55	Маневренность: +0
				Размер: 4

Экипаж: Мехвод, 2 Сервитора, 20 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Enclosed, Indestructible Chassis, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Pintle(R) (360° / –15°..+60°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Mauler Bolt Cannon / Спаренная Болт-Пушка Дробитель						
100м	–/–/8	2d10+10 X	7	400	1	Tearing, Twin-Linked

2) Сервитор 1 /Pintle(R) (–120°..+15° / –15°..+90°):
3) Сервитор 2 /Pintle(R) (–15°..+120° / –15°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Volkite Charger / Волькитовый Разрядник						
75м	S/3/–	2d10+6 E(Ls)	4	∞	–	Deflagrate(4)

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Searchlight, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Spikes, Track Guards, Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Шоковый Таран – Таран машины получает +1d10 Dmg и свойство Concussive (4). Машина также получает +10 AP в лоб против урона от Тарана. Когда другая машина Размером 4 или меньше получает непоглощенный урон от этого тарана, весь ее экипаж получает попадания со свойством Concussive (0). Машина также не считает кусты и деревья трудным ландшафтом, т.к. таран срезает их перед ней и отбрасывает в стороны, также расчищая путь для сил, идущих следом.

Ноосферное Управление – Если мехвод машины имеет Импланты Механикум, он может использовать I вместо A и BS для всех тестов управления машиной. Пассажир с Имплантами Механикум также может перехватить полный контроль над машиной, переняв роль всего ее экипажа или только части станций по своему усмотрению.

Гальванические Тракционные Двигатели – Пилот может перебрасывать неудачные тесты на Трудный Ландшафт. Когда SPD машины уменьшается в результате поломок, от этого уменьшения каждый раз отнимается 1d5 до минимума в 1.

Тяжелый Транспорт – Персонажи Размером 1 занимают места 2 пассажиров, хотя Космодесантники в обычной силовой броне считаются как 1 пассажир.

R:3 | Karacnos /Карахнос

Карахнос жертвует львиной долей своей транспортной вместимости, чтобы установить батарею радиологических ракет и комплекс тяжелых молниевых орудий с блоком сверхконденсаторов к ним, позволяя ему выполнять роль боевого танка и противопехотной артиллерии.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (13)
40	30	30	55	Маневренность: +0
				Размер: 4

Экипаж: Мехвод, 2 Сервитора, 5 Пассажиров.
Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Enclosed, Indestructible Chassis, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches, Volatile.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Pintle(R) (360° / –15°..+60°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Karachnos Missile Battery / Ракетная Батарея Карахнос						
500м	S/3/–	2d10+3 X(Fr)	2	30	1	Arcing, Blast (5), Rad (1d10), Tearing, Toxic (4), Игнор. укрытий

Расход боеприпасов этого оружия увеличен в 5 раз, т.к. его эффект по площади вызван одновременным запуском группы ракет.
Шаблоны этого орудия остаются на поле боя на 1d5+1 Раундов и любой персонаж, что начинает в таком шаблоне свой Ход или впервые за Раунд входит в него, получает попадание 0 Dmg, Pen 10, Rad (1d10).
Все персонажи в пределах 5 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –20, даже если они успешно Избежали.

2) Сервитор 1 /Sponson(л) (–5°..–175° / –32°..+42°):
3) Сервитор 2 /Sponson(л) (+175°..+5° / –32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Lightning Blaster / Молниевый Бластер						
75м	S/3/6	3d10+6 E(El)	8	∞	–	Shocking

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Searchlight, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Spikes, Track Guards, Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Шоковый Таран – Таран машины получает +1d10 Dmg и свойство Concussive (4). Машина также получает +10 AP в лоб против урона от Тарана. Когда другая машина Размером 4 или меньше получает непоглощенный урон от этого тарана, весь ее экипаж получает попадания со свойством Concussive (0). Машина также не считает кусты и деревья трудным ландшафтом, т.к. таран срезает их перед ней и отбрасывает в стороны, также расчищая путь для сил, идущих следом.

Ноосферное Управление – Если мехвод машины имеет Импланты Механикум, он может использовать I вместо A и BS для всех тестов управления машиной. Пассажир с Имплантами Механикум также может перехватить полный контроль над машиной, переняв роль всего ее экипажа или только части станций по своему усмотрению.

Гальванические Тракционные Двигатели – Пилот может перебрасывать неудачные тесты на Трудный Ландшафт. Когда SPD машины уменьшается в результате поломок, от этого уменьшения каждый раз отнимается 1d5 до минимума в 1.

Тяжелый Транспорт – Персонажи Размером 1 занимают места 2 пассажиров, хотя Космодесантники в обычной силовой броне считаются как 1 пассажир.

R:3 | Krios /Криос

На первый взгляд немногим более, чем тяжелое орудие, реактор, и пара гусениц, сбитые вместе, Криос – одна из древнейших машин в арсенале Механикум, его чертежи восходят к первым гражданским войнам Марса в Эпоху Раздора, задолго до рождения жречества Механикум. В час нужды эскадроны этих быстрых танков, вооруженных чудесными орудиями давно забытых времен, выступают на защиту миров-кузниц.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (17)
35	30	18	36	Маневренность: +20
				Размер: 3

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Enclosed, Fast, Damage Control, Multi-Targeter, Open Topped (1).Reinforced Armour, Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (–8°..+8° / –35°..+70°):

	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Lightning Cannon / Молниевая Пушка	300м	S/–/–	3d10+6 E(El)	8	∞	–	Blast (10), Shocking
R: 4 | Pulsar Fusil / Пульсарная Фузея	200м	–/–/4	5d10+10 E	10	∞	–	Proven(4)

2) Пилот /Sponson(п) (–5°..–175° / –32°..+42°):
3) Пилот /Sponson(л) (+175°..+5° / –32°..+42°):

	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Volkite Charger / Волькитовый Разрядник	75м	S/3/–	2d10+6 E(Ls)	4	∞	–	Deflagrate(4)

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Smoke Launchers, Spikes, Track Guards, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

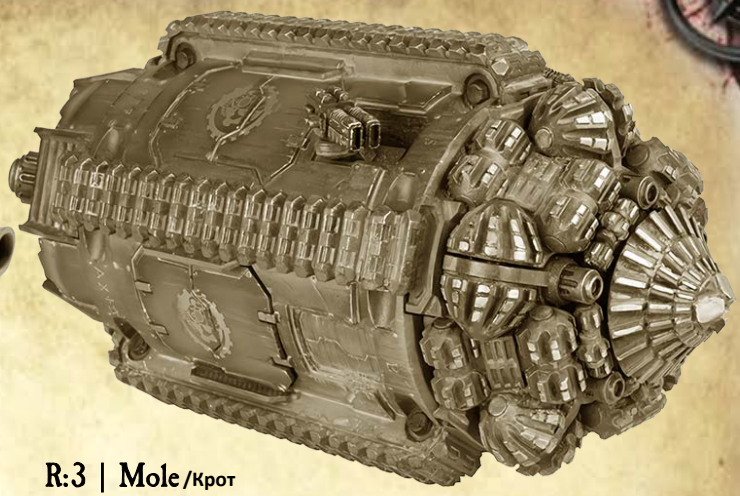
R: 3 | Анбарический Коготь – Раз в Раунд, даже вне своего Хода (считается как задержанное действие), пилот может выбрать нанести попадание с **1d10+5 E(El) Dmg**, **Pen 2**, **Shocking** по всем в радиусе 3 м от машины. От этого попадания можно Избегать как от взрыва.

Особые Правила:

Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Ноосферное Управление – Если пилот машины имеет Импланты Механикум, он может использовать I вместо A и BS для всех тестов управления машиной.

Гальванические Тракционные Двигатели – Пилот может перебрасывать неудачные тесты на Трудный Ландшафт. Когда SPD машины уменьшается в результате поломок, от этого уменьшения каждый раз отнимается 1d5 до минимума в 1.



R:3 | Mole /Крот

Гораздо более продвинутая штурмовая дрель, чем поставляемые в Гвардию Аиды, Крот работает как полноценный подземный транспорт, а не бур, пробивающий последний отрезок туннеля для идущей следом пехоты. В отличие от других машин Тагматы, Механикум довольно открыты к идее «одалживать» Кроты союзным силам, и довольно часто они доставляют в сердца вражеских крепостей штурмовые команды Космодесантников или Гренадеров Имперской Гвардии вместо привычных в армиях Тагматы боевых сервиторов.

AP			Стр.	
Л	Б	К		Ходовая: Tracked (15)
30	30	21	35	Маневренность: +0
				Размер: 3

Экипаж: Пилот, 12 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Enclosed, Indestructible Chassis, Ponderous, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Пилот / Hull (–15°..+15° / –10°..+25°)::

	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Melta Drill / Мельта Дрель	10м	S/–/–	2d10+16 E	12	∞	–	Imprecise, Inaccurate, Melta, Recharge

2) Пилот /Pintle(R) (360° / –32°..+90°):
3) Пилот / Pintle(R) (360° / –32°..+90°):

	Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет	300м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер	100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 3 | Twin Volkite Charger / Спаренный Волькитовый Разрядник	75м	S/3/–	2d10+6 E(Ls)	4	∞	–	Deflagrate(4)

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Track Guards.

Доступное снаряжение: Sprinklers, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

Особые Правила:

Радиальный Дизайн – Крот не имеет днища и кормы, вместо этого имея по сути 5 Бортов. Его орудия в люках могут выдвигаться из любого из пяти люков в бортах или прятаться обратно раз в Ход.

Бурильная Установка – Крот может двигаться сквозь землю и камень как с Трейтом Burrower, обваливая оставленный за собой туннель.

Генератор Тишины – Продвинутая сеть стаммеров глушит рокот работающей бурильной установки и сотрясения земли от рытья туннеля, что позволяет Кроту прорываться на вражеские позиции, не поднимая шум или активируя сейсмические сенсоры, хотя ауспексы, настроенные на засекание металла, пустот, или источников энергии, могут засекать его.

Бурильный Таран – Когда Крот совершает Таран, он наносит **4d10+12 E Dmg**, **Pen 24** и не получает ответного удара при таране целей равного или больше Размера. Когда Крот выходит на поверхность, его Таран может отбрасывать цели, как если бы он был на 1 Размер больше, при этом нанося попадание по днищу машины, и не давая целям обычный бонус +20 на Уклонение от Тарана.

Ограниченный Транспорт – Не может перевозить Астартес в Терминаторской броне, доспехах Центурион, или носящих прыжковые ранцы, и прочих персонажей Размером 1 и больше.

R:4 | Macrocarid /Макрокарид

Макрокарид – модульная машина, предназначенная для исследований экстремально враждебной среды. Эта машина очень популярная среди магосов-эксплораторов, а когда Тагмата выходит в бой, многие архимагосы милитант выбирают Макрокарид как свой личный транспорт.

Макрокарид обеспечивает максимально возможную для своих размеров защиту пассажиров как от вражеского огня, так и от опасной среды, а модульный дизайн позволяет модифицировать его для каждого столкновения, подбирая идеально подходящее вооружение и дополнительные модули.

AP				
Л	Б	К	Стр.	Ходовая: Tracked (15)
50	50	50	60	Маневренность: +10
				Размер: 3

Экипаж: Мехвод, 3 Стрелка, 10 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Command & Control, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок 1 /Pintle(R) (360° / –15°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Mauler Bolt Cannon / Болт-Пушка Дробитель						
100м	–/–/8	2d10+10 X	7	200	1	Tearing
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	20	2	Flame, Spray
R: 1 | Multilaser / Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	–	Reliable
R: 2 | Twin Rad Cleanser / Спаренный Рад Очиститель						
30м	S/–/–	2d10+2 E	10	∞	–	Felling (2), Rad (1d10), Spray, Twin-Linked
Выстрел орудия Незримый, если цель не может засекать радиацию.						
R: 3 | Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	∞	–	Blast (2), Melta
R: 3 | Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked
R: 3 | Plasma Cannon / Плазменная Пушка						
150м	S/–/–	2d10+12 E	10	∞	–	Blast (3), Maximal, Overheats
R: 4 | Volkite Culevrin / Волькитовая Кулеврина						
150м	–/–/10	3d10+3 E(Ls)	4	∞	–	Deflagrate(5)
R: 4 | Twin Phased Plasma Fusil / Сп. Фазированная Плазменная Фузея						
200м	S/–/–	2d10+7 E	10	∞	–	Accurate, Maximal, Overheats, Reliable, Twin-Linked
R: 4 | Conversion Beamer / Конверсионный Лучевик						
300м	S/–/–	1d10+10 E	2	∞	–	Blast (1)
За каждые полные 50м дистанции до цели это оружие получает +1d10 Dmg, +2 AP +1 к рейтингу свойства Blast, достигая максимума на дистанции 300 м.						
R: 5 | Graviton Imploder / Гравитонный Схлопыватель						
75м	S/2/4	†	14	∞	–	Concussive (3), Imprecise, Grav, Storm, Reliable

2) Стрелок2 /Hull (–15°..+35° / –32°..+32°):
3) Стрелок3 /Hull (–35°..+15° / –32°..+32°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked
R: 3 | Twin Mauler Bolt Cannon / Спаренная Болт-Пушка Дробитель						
100м	–/–/8	2d10+10 X	7	400	1	Tearing, Twin-Linked
R: 2 | Twin Irradiation Engine / Спаренное Облучающее Орудие						
50м	S/–/–	3d10+4 E	10	∞	–	Felling (4), Rad (2d10), Spray, Twin-Linked
Выстрел орудия Незримый, если цель не может засекать радиацию.						

Снаряжение по умолчанию: Auspex (50 кг), Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Spikes, Track Guards, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Анбарический Коготь – Раз в Раунд, даже вне своего Хода (считается как задержанное действие), пилот может выбрать нанести попадание с **1d10+5 E(El) Dmg**, **Pen 2**, **Shocking** по всем в радиусе 3 м от машины. От этого попадания можно Избегать как от взрыва.

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 3 | Клети Фарадея – Машина, ее пассажиры, и орудия 2 и 3 (но не 1) иммунны к свойству Haywire.

R: 3 | Эксплораторный Комплекс Авгуров – До 5 пассажиров могут использовать Ауспекс машины одновременно, в т.ч. в разных режимах, а также совершать Обзор свободным действием, используя Ауспекс.

R: 3 | Система Очистки Орудий – Раз в Раунд один член экипажа может автоматически Расклинить одно орудие свободным действием.

R: 4 | Серво-Комплекс – На машину установлено 4 Мехатендрила, Манипулятор мехадендрит, Утилитарный Мехадендрит, Оптический Мехадендрит, Плазменный Резак, Фуцелиновый Факел и 2 Серворуки. Пассажиры с Имплантами Механикум могут использовать эти мехадендриты как свои собственные, в т.ч. для атак, и могут тратить свои полудействия как Реакции для использования разных мехадендритов.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

R: 5 | Гексаграмматические Печати – Машина получает Трейт Warded.

Особые Правила:

Атмосферные Щиты – Силовые поля поддерживают герметичность машины, и она не теряет трейт Sealed, даже когда ее люки или двери открыты или от повреждений, что пробивают ее обшивку.

Алхимически Укрепленная Броня – Макрокарид иммунен к свойствам Deflagrate и Corrosive.

Модульный Дизайн – Замена орудий Макрокарида, установка в него снаряжения или снятие уже установленного занимает в 4 раза меньше времени и получает бонус +30 на тесты.

Шоковый Таран – Таран машины получает +1d10 Dmg и свойство Concussive (4). Машина также получает +10 AP в лоб против урона от Тарана. Когда другая машина Размером 3 или меньше получает непоглощенный урон от этого тарана, весь ее экипаж получает попадания со свойством Concussive (0). Машина также не считает кусты и деревья трудным ландшафтом, т.к. таран срезает их перед ней и отбрасывает в стороны, также расчищая путь для сил, идущих следом.

Ноосферное Управление – Если мехвод машины имеет Импланты Механикум, он может использовать I вместо A и BS для всех тестов управления машиной. Пассажир с Имплантами Механикум также может перехватить полный контроль над машиной, переняв роль всего ее экипажа или только части станций по своему усмотрению.

Гальванические Тракционные Двигатели – Пилот может перебрасывать неудачные тесты на Трудный Ландшафт. Когда SPD машины уменьшается в результате поломок, от этого уменьшения каждый раз отнимается 1d5 до минимума в 1.

Тяжелый Транспорт – Персонажи Размером 1 занимают места 2 пассажиров, хотя Космодесантники в обычной силовой броне считаются как 1 пассажир.

Одержимые Машины

Экипаж, союзные солдаты и вражеские видят машины как своего рода живые существа, и эта их вера отражается в Варпе, позволяя вселять демонов в машины гораздо легче, чем в оружие или прочие невоодушевленные предметы. Конечно же, попав в машинный сосуд, демон быстро понимает, что это не мягкая податливая и чувствительная живая плоть и как его свобода, так и его способность ощущать мир через эту оболочку, сильно ограничены.

Созданные таким образом одержимые машины имеют множество преимуществ и недостатков:

- Трейт **Daemonic Possession (15)**.
- Машина не требует топлива или энергии, питаясь от демона внутри.
- Орудия в машине, кроме орудий в люках и орудий на 1 выстрел, не тратят стандартные боеприпасы на стрельбу (фраг выстрелы или ракеты для пусковых установок).
- Демон использует свои I, P, W и F, но его WS, BS и A определяются ритуалом вселения.
- Демон способен видеть, слышать и ощущать внутри самой машины, как если бы он имел до P.b сенсоров в любых местах внутри машины.
- Демон способен видеть снаружи машины только через ее смотровые щели и визоры и не может совершать Обзор, что сильно ограничивает его ситуационную внимательность. Он может ограниченно ощущать землю через гусеницы, колеса, или ноги машины.
- Демон перманентно связан Владычеством. Его повелитель может четко указать демону следовать приказам полевого командира или пассажиров (если машина транспортная) и тот будет обязан слушаться их, как настоящего владыку.
- Когда машина получает непоглощенный урон, демон может пройти тест на **W + урон –10×Связывание**, и при Успехе «забывает» последний приказ от своего повелителя и может действовать свободно (обычно просто атакуя ближайших врагов), пока не получит новый приказ.
- Когда машина уничтожается, демон освобождается аналогично как с демоническим оружием.

Демон в большинстве случаев не заинтересован в выживании своей бронированной тюрьмы и по мере возможности будет трактовать приказы так, чтобы подвергнуть машину максимальному риску быть уничтоженной. Связывание не позволяет демону прямо наносить урон своей машине, вроде атаковать ее собственным оружием или сбросить с обрыва. Он не станет саботировать машину, если нет шанса ее уничтожения: демон в некоей мере наслаждается смертью и разрушением, что он причиняет, и осознает, что повреждения, не освобождающие его из машины, потребуют длительного (и болезненного для демона) ремонта. В худшем случае, его хозяева могут просто бросить машину и оставить ее гнить на поле боя, обрекая демона на годы или даже десятилетия беспомощного заточения, прежде чем силы энтропии и коррозии разрушат машину.

Ритуал Машинной Одержимости

Этот ритуал вселяет демона в боевую машину, превращая ее в одержимую машину.

Требования: Подготовленный сосуд и демон, Forbidden Lore (Daemons) +10, Tech Use +10 или Trade (Engineer) +0.

Ассистенты: 0-4 | Forbidden Lore (Daemons) +0.

Ритуал: Боевая машина в течении 4 часов расписывается изнутри строками сдерживания и подчинения, вырезанными на ее внутренней отделке. Внутрь машины помещается как минимум одна разумная жертва, закрепленная на месте пилота или командира. После этого ритуалисты могут провести либо ритуал призыва демона прямо в машину, либо приказать покоренному Владычеством демону в Истиной Форме войти внутрь (обычно это противно натуре демона и вызывает попытку вырваться из-под контроля). Когда демон успешно призван или загнан внутрь, главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I или W) –20** со следующими модификаторами:

- **+10** за каждую дополнительную жертву, но не больше жертв, чем полный экипаж машины.
- **+10** если демон желает заключения в оружии.
- **+10** если жертва является членом экипажа боевой машины.
- **+20** если жертва была членом экипажа **этой** машины.
- **–10** если машина ни разу не была в бою.
- **–½Inf** демона (окр.▲).
- **Еще +10** за каждого ассистента, которого в конце ритуала принесли в жертву вместе с обычными жертвами.

Результат: Демон вселяется в машину и перманентно подчинен Владычеством главного Ритуалиста. Демон убивает жертв – в зависимости от разновидности ритуала (по выбору главного Ритуалиста) их плоть либо сгорает и их пепел впитывается в машину, либо разрастается и покрывает машину слоем мутировавшей плоти изнутри. Главный Ритуалист генерирует WS, BS и A демона в расчете пилотирования машины, бросая 25 + 2d10 4 раза, и распределяя лучшие 3 по этим Характеристикам. За каждый Успех поверх первого он может увеличить количество бросков на Характеристики на 1, или дать демону +10 к прокачке Operate для машины (но не выше +20), или дать машине +1 Связывания.

Цена: Все участники, имеющие меньше Cor 60, получают +1d5+1 Порчи до максимума в 60.

Цена Ошибки: Демон вырывается из-под контроля, нанося машине 5d10 непоглощаемого урона и вырываясь наружу. Он впитывает энергии неудавшегося ритуала и получает +5 ко всем Характеристикам и +2 Раны за каждый Провал на Провалы Часов, и на этот период автоматически проходит тесты Нестабильности. Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Демоническая Артиллерия

«Визитная карточка» Железных Воинов, и других банд, специализирующихся на осадных битвах, демоническая артиллерия является результатом вселения демона в неподвижную артиллерийскую платформу. В отличие от обычных одержимых машин, демон в демонической артиллерии не может даже управлять орудием и по сути служит лишь для того, чтобы обеспечивать орудие бесконечными снарядами и иммунитетом к износу от стрельбы, позволяя использовать опытных стрелков, вместо того, чтобы полагаться на сомнительную меткость демона.

Естественно, такое заточение для демона крайне неприятно, и большинство демонов в артиллерии впадают в безумие, наполняясь ненавистью к своим повелителям. Раз в I.b связавшего их Ритуалиста Раундов демон может пройти тест на **W + 30 –5×Связывание**, и при Успехе может подвигать машину на до 5м за каждый Успех, совершая Таран против всех на своем пути. По этой причине демоническую артиллерию приковывают к ее позициям тяжелыми цепями, а при перевозке их удерживают команды Космодесантников, Огринов или демонических машин. Эта команда должна иметь суммарный вес подъема в 6000+ кг и при каждой попытке сдвига делает против артиллерии встречный тест Athletics–30+10×Размер (максимум 7 ассистентов).

Обычно машина прикована 4-мя цепями, каждая считается Размер 0, AP 25, 10 Структуры. Цепь можно за полудейсвтие вытащить из опоры тестом Athletics–20, если персонаж (возможно вместе с ассистентами) имеет вес подъема 3000+ кг. Если хотя бы 2 цепи уничтожены или вытащены, машина может пытаться вырываться со штрафом –10 за каждую оставшуюся цепь, при Успехе разрывая или вырывая из опор оставшиеся.

Если демоническая артиллерия уничтожается, освободившийся демон может выбрать остаться в реальности на до W.b минут, получив Трейты Incorporeal и Possession. Он получает бонус +30 на атаки Одержимостью против своих бывших хозяев и их союзников.

Демонические Машины

Демонические машины отличаются от одержимых тем, они являются результатом вселения демона в специально под него созданную оболочку, не предназначенную для смертного пилота. Они создаются обычным ритуалом Машинной Одержимости, но жертвы могут быть привязаны или как-то еще прикреплены к оболочке вместо того, чтобы быть помещенными внутрь, и можно использовать до I.b главного Ритуалиста жертв. Оболочка демонической машины всегда считается бывавшей в бою.

Будучи специально созданными для демона, демонические машины дают определенные преимущества по сравнению с одержимыми:

- Демон обладает осязанием через весь корпус машины, путь и не очень чутким. Через оружейные конечности и шасси он осязает почти как через живые.
- Демоническая машина имеет голову, что дает демону обзор как для персонажа, а не только через визоры и смотровые щели машины.
- Демоническая машина получает эффекты до 3-х Трейтов демона в ней по выбору создавшего ее Ритуалиста, кроме следующих: Crawler, Daemonic, Flyer, Hoverer, Incorporeal, Parasite, Phase, Quadruped, Regeneration, Swarm, Unnatural Characteristic.
- Разные модели оболочек дают разные бонусы к Характеристикам демона, его Навыкам и/или дают ему определенные Таланты.
- Когда демоническая машина уничтожается, бросьте 1d10 – на 1 вместо обычного критического эффекта машина взрывается в разноцветном Варп-Пламени, нанося попадание **2d10 E Dmg, Pen 0, Warp Weapon** всем в радиусе W.b демона м (считается как взрыв), а остов машины и все орудия на ней затягиваются в Варп и исчезают.

Владычество

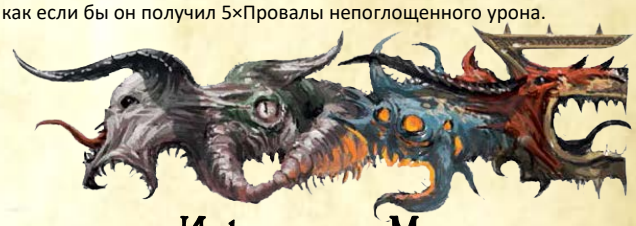
Если вселивший демона Ритуалист умирает, машина освобождается от уз Связывания. Демон все еще не может активно пытаться уничтожить машину, кроме как ввязываясь в бои с опасными противниками, но в остальном он волен действовать как пожелает, в т.ч. нападая на бывших союзников. Демоны с низким интеллектом скорее всего так себя и поведут, но те что поумнее попытаются сбежать или, осознавая опасности «свободы» (где никто не будет чинить их и не смертельные но тяжелые повреждения обрекут демона на десятилетия ржавения в какой-то канаве), даже добровольно соглашаются на служение другом хозяину.

Такую «свободную» демоническую машину можно подчинить Демоническим Владычеством как демона, но это требует W.b демона – Связывание минут, в течении которых как сама машина, так и подчиняющий ее, должны быть неподвижны – чаще всего машину все это время удерживают в Захвате, обездвиживают ЭМИ полем, психосилами или поломками, что не дают ей двигаться. Если новый хозяин машины не знает последовательности сигилей связывания в машине (их можно узнать от предыдущего хозяина, или вскрыв машину и осмотрев ее изнутри), он получает штраф –5×Связывание на свой тест Владычества, а если знает – он получает такой же бонус.

Текущий повелитель машины может добровольно отпустить ее, за полное действие разорвав узы, если машина находится в его прямой видимости. Обычно это происходит при продаже машины другому и перед этим ее основательно приковывают цепями к надежным опорам, чтобы новый хозяин мог ее спокойно подчинить.

Ремонт

Демон чувствует свою машинную оболочку почти как тело. Ощущение боли от потери Структуры машины служит дополнительным стимулом не подвергать машину лишней опасности, но когда дело доходит до ремонта, это может стать помехой, ведь заваривание прорех в броне и замена поврежденных деталей ощущается демоном как хирургия без наркоза. Все тесты на ремонт одержимой или демонической машины являются комбинированными с **Forbidden Lore (Daemons) – 20 + 5×Связывание**, а при провале теста на ремонт демон может вырваться из-под контроля, как если бы он получил 5×Провалы непоглощенного урона.



Инфернальные Машины

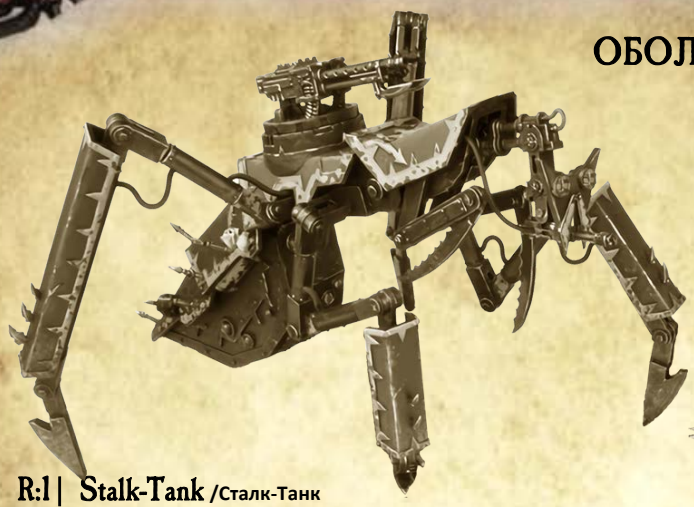
Инфернальные машины не созданы руками смертных. Они являются порождением Кузницы Душ – Варп-домена союза могучих Демон-Принцев кузнецов, в чьи руки попадают все остовы демонических машин, затянутых в Варп при уничтожении машины. Из этого искаженного металла они выковывают оболочки, в которые демоны *хотят* быть включенными, т.к. те комбинируют мощь и стойкость машины, закрепление в реальности, и полную гамму чувств и свободы, присущие обычным формам вселения демонов.

За привилегию стать частью инфернальной машины демоны должны принести присягу владыкам Кузницы Душ, навеки став их верными рабами, и даже вынужденные ставить свою верность Кузнице Душ выше верности своему Богу. Боги и высшие демоны обычно не возражают этому, т.к. преимущества инфернальных машин в их демонических армиях перевешивают недостатки их сомнительной лояльности.

Инфернальные машины следуют обычным правилам для демонических машин, но они лишены связывания, и при опускании ниже 0 Структуры их выбрасывает в Варп, как демонов. Их нельзя покорять Владычеством, т.к. они уже покорены владыками Кузни Душ.

Смертные, желающие этих машин в своих армиях, должны договариваться об этом с высшим демоном или герольдом, в чьей армии есть инфернальные машины, или напрямую с владыками Кузницы Душ – обычно Ритуалом Тысячи Глаз, в котором вместо информации они просят демона об инфернальной машине себе в службу. Если повелитель инфернальной машины дает согласие, инфернальную машину можно призвать ритуалом Призыва Воинства Богов. Призванная таким образом инфернальная машина имеет приказ от своих повелителей слушаться тех, кому они ее «одолжили», но если ее изгоняют в Варп, повторный призыв требует повторных переговоров с хозяевами инфернальной машины, если только не договориться сразу о нескольких призывах.

ОБОЛОЧКИ



R:1 | Stalk-Tank /Сталк-Танк

Сталк-Танки были разработаны смертными армиями миров Саббат как машины разведки и засад. Эти оболочки внушают в заключенных в них демонов терпеливость засадного хищника, а саркофаги в их брюхах позволяют брать «языков» из вражеских солдат в пылу боя.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (9, S 60+4=10)
Л	Б	К		Маневренность: +20
32	30	20	25	Размер: 2

Модификаторы: +5 A, Athletics+10, Stealth+10.
Трейты: Conductive Plating, Onslaught, Multi-Legged (4).

ОРУДИЯ:

Ноги×2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Scythe-Leg / Нога-Коса					
–	2-4	1d10+10 R	6	Reinforced	-1

Руки×2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 1 | Mantis Claws / Клешни Богомола					
Когти.Р	0-4	1d10+14 E	6	Power Field	-2

Этим оружием можно проводить Захват против целей Размером до 1.

Пасть:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	∞	–	Flame, Spray

Это оружие можно использовать в Борьбе, как атаку укусом, если из него не стреляли в этот Ход.

Turret (360° / –5°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Reaper Autocannon / Автопушка Жнец						
200м	S/4/–	3d10+8 I	6	∞	–	Hefty(R), Reliable, Twin-Linked
R: 0 | Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	60	2	Flame, Spray, Twin-Linked
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	∞	–	Imprecise, Reliable
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	∞	–	Tearing, Twin-Linked
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked

Вездеходный –Трудный Ландшафт не замедляет Сталк-Танк и он может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Беге и Натиске через Трудный Ландшафт.

Длинные Ноги – Сталк-Танк не считает преграды высотой меньше 1,5 м Трудным Ландшафтом и просто перешагивает через них, не сбавляя хода.

Тихий Ход – При передвижении на Полудвижение, двигатель и сервоприводы Сталк-Танка почти не издают звука и его выхлоп незаметен.

Саркофаг – Когда Сталк-Танк держит существо Размером 1 и меньше в Захвате, он может за полудействие пройти против него встречный тест Athletics+0 vs Athletics+0 и при Успехе заключить цель в саркофаге в своем брюхе. Цель в саркофаге Беспомощна и считается внутри Сталк-Танка, как если бы он имел Трейты Enclosed и Sealed. В саркофаг может уместиться только одна цель, но Сталк-Танк может выбросить текущую из своего саркофага за свободное действие. Персонаж, что провел хотя бы W.b часов в саркофаге, получает штраф –20 на свои тесты против допроса на следующие 24–W.b часа.

R:2 | Defiler /Осквернитель

Одна из древнейших и простейших моделей демонических машин, Осквернитель сделан во многом на базе шасси Онагра. Этот массивный паукообразный шагоход тяжело вооружен как для ближнего боя, так и для дальнего, но плохо оптимизирован под нужды демона, от чего он относительно неуклюж и надежно попадает только по большим целям. С простотой производства этой оболочки, Осквернителей часто отправляют первой волной на врагов, не особо надеясь на их возвращение – практика, которую заключенные в них демоны только рады поддерживать.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (10, S 85+6=14)
Л	Б	К		Маневренность: +0
35	35	20	55	Размер: 3

Модификаторы: +5 WS.
Трейты: Conductive Plating, Onslaught, Multi-Legged (6), Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Клешни×2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Pincer Claw / Клешня					
–	2-5	3d10+18 I(Cr)	8	Imprecise, Reinforced	-1

Руки×2 (могут быть разными):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Reaper Autocannon / Автопушка Жнец						
200м	S/4/–	3d10+8 I	6	∞	–	Hefty(R), Reliable, Twin-Linked
R: 0 | Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	∞	–	Flame, Spray, Twin-Linked
R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	†	†	∞	–	Imprecise, Reliable
R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	∞	–	Tearing, Twin-Linked
R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 2 | Power Scourge / Силовая Плеть					
Кнут	1-9	2d10+14 E	4	Devastating(2), Flexible, Power Field	-2

В корпусе:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Battle Cannon / Боевая Пушка						
600м	S/–/–	3d10+10 X	8	∞	–	Concussive (3), Blast (8), Ordnance, Reliable

Особые Правила:

Вездеходный –Трудный Ландшафт не замедляет Осквернителя и он может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Беге и Натиске через Трудный Ландшафт.

Тяжелая Артиллерия – Осквернитель не может стрелять из Боевой Пушки с помощью Трейта Onslaught.

Нестабильное Связывание – Когда Осквернитель уничтожается, он взрывается в Варп-пламени и затягивается в Варп на 6+, вместо 10+.

Башня – Даже когда Шасси Осквернителя сломано, он может поворачивать свой корпус.

Не Чувствует Боли – Демон в Осквернителе не чувствует боли от потери Структуры и ремонта, и машину можно ремонтировать без обычных для демонических машин штрафов.

R:2 | Forgefiend /Кузнизверг

Более, чем просто оболочка для демона, Кузнизверг спроектирован, что-бы формировать заключенный в нем дух и улучшить его эффективность в пилотировании огневой платформы. Хоть он и уступает Осквернителю в размере, стойкости под огнем, и грубой силе, умение применять свою огневую мощь и избегать вражеского огня более чем компенсируют это, делая эту оболочку одной из самых популярных для командиров, что управляют своими демоническими машинами, а не посылают их в бой «приблизительно в направлении врага» и надеются на лучшее.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (10, S 65+6=12)
Л	Б	К		Маневренность: +0
35	35	20	35	Размер: 2

Модификаторы: +10 BS, Awareness+10, Dodge+0, Covering Fire, Scanning Advance, Storm of Lead, Step Aside.
Трейты: Conductive Plating, Onslaught, Multi-Legged (4), Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Лапы×2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Paw / Лапа					
Кулак	2-3	1d10+12 I(Cr)	0	Imprecise, Reinforced	-2

Руки×2 (обязательно одинаковые):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Hades Autocannon / Автопушка Аид						
250м	S/3/6	3d10+8 I	6	∞	–	Devastating (4), Storm
R: 2 | Ectoplasma Cannon / Эктоплазменная Пушка						
60м	S/–/–	3d10+6 E	8	∞	–	Blast (2), Maximal, Overheats

Это оружие игнорирует бонус к Поглощению от Трейта Daemonic.

Пасть:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 1 | Maw / Пасть					
–	0	1d10+14 R	4	Imprecise, Tearing	-2

Это оружие может использоваться в Захвате как атака укусом.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Ectoplasma Cannon / Эктоплазменная Пушка						
60м	S/–/–	3d10+6 E	8	∞	–	Blast (2), Maximal, Overheats

Это оружие игнорирует бонус к Поглощению от Трейта Daemonic.

Особые Правила:

Демоническая Кузница – Раз за бой за свободное действие демон может получить переброс всех своих атак до начала своего следующего Хода и способность бросать на урон 2 раза, выбирая лучший, но при этом машина получает 2d5 непоглощаемого урона в Корпус.

R:2 | Maulerfiend /Молотизверг

Базированный на том же дизайне, что и Кузнизверг, Молотизверг оптимизирован для рукопашного боя вместо стрельбы и используется в основном для охоты на вражескую технику и разрушения бункеров. Используя свои магнитные лапы, Молотизверги могут забираться верхом на несущиеся на полной скорости танки, взбираться по феррокритовым стенам крепостей, или маневрировать в трехмерных лабиринтах ульев и кораблей, прорезая себе путь через переборки и стены, где другие машины пробираются с большим трудом.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (12, S 65+6=12)
Л	Б	К		Маневренность: +10
35	35	20	35	Размер: 2

Модификаторы: +10 WS, Athletics+0, Dodge+10, Parry+10, Reaper, Steady Footwork, Unarmed Master, Step Aside.
Трейты: Conductive Plating, Onslaught, Multi-Legged (4), Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Руки×2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 2 | Power Fist / Силовой Кулак					
Кулак	0-3	2d10+24 E	6	Imprecise, Power Field	-1

Щупальца:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 2 | Magma Cutters / Магма Резаки					
–	0-3	2d10+13 E	24	Imprecise, Power Field	-2

Это оружие атакует 2 раза и может атаковать по разным целям.
Против целей, иммунных к свойству Melta, Pen опускается до 12.
За одно полудействие резаки могут прорезать в стене, корабельной или ульевой переборке дверь, сквозь которую может пройти сама машина.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства	Bl
R: 2 | Lasher Tendrils / Хлещущие Щупальца							
–	0-6	1d10+10 R	4			Flexible, Razor Sharp, Reinforced	-2

Это оружие атакует 6 раз и может атаковать по разным целям. Если Молотизверг не использует его для атаки, щупальца извиваются вокруг и отвлекают врагов, что дает штраф –15 на все рукопашные атаки по нему до начала следующего Хода Молотизверга.

Пасть:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 1 | Maw / Пасть					
–	0	1d10+14 R	4	Imprecise, Tearing	-2

Это оружие может использоваться в Захвате как атака укусом.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Ectoplasma Cannon / Эктоплазменная Пушка						
60м	S/–/–	3d10+6 E	8	∞	–	Blast (2), Maximal, Overheats

Это оружие игнорирует бонус к Поглощению от Трейта Daemonic.

Особые Правила:

Демоническая Кузница – Раз за бой за свободное действие демон может получить переброс всех своих атак до начала своего следующего Хода и способность бросать на урон 2 раза, выбирая лучший, но при этом машина получает 2d5 непоглощаемого урона в Корпус.

Маг-Лапы – Молотизверг не считает магнитные поверхности трудным ландшафтом и автоматически проходит тесты, чтобы удержаться на движущихся магнитных поверхностях (например, на крыше танка). Он может карабкаться по отвесным магнитным стенам, как по слабо наклоненным.

R:3 | Venomcrawler /Ядоход

Относительно новая машина в арсеналах предателей, Ядоход особенно эффективен в боях против других Хаоситов за счет его способности пожирать вражеских демонов и псайкеров и использовать их силу для нужд союзных демонов и псайкеров. Эта оболочка вселяет в заключенного в нее демона чудовищный голод к другим существам Эмпиреев и Ядоходы, что выживают достаточно долго, теряют типичную для демонических машин тягу к самоуничтожению, т.к. демоны в них знают, что по ту сторону их ждет много нажитых врагов.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (14, S 65+6=12)
Л	Б	К		Маневренность: +20
30	30	15	30	Размер: 2

Модификаторы: +10 A, Athletics+10, Dodge+10.
Трейты: Conductive Plating, Multi-Legged (6), Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Ноги×2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Scythe-Leg / Нога-Коса					
–	2-3	1d10+12 R	6	Reinforced	-1

Щупальца×2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 1 | Tendril / Щупальце					
Кнут	1-7	1d10+10 R	4	Flexible, Razor Sharp, Reinforced	-2

Этим оружием можно проводить Захват против целей Размером до 1.

Пасть:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 1 | Maw / Пасть					
–	0	1d10+12 R	4	Imprecise, Tearing, Sanctified	-2

Это оружие можно использовать только в Борьбе, атакой укусом.

Sponson(п) (+25°..+175° / –90°..+90°):
Sponson(л) (–175°..–25° / –90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Excruciator Cannon / Пушка Истязатель						
150м	S/2/4	2d10+6 E	4	∞	–	Storm, Tearing

Особые Правила:

Роющий –Ядоход может перемещаться сквозь землю, камень и рокрит, как если бы у него был Трейт Burrower (6). Трудный Ландшафт замедляет его, но он никогда не падает при провале теста на Трудный Ландшафт.

Эмпирейный Охотник – Ядоход получает бонус +20 на атаки по демонам, псайкерам, демоническим машинам и одержимым.

Варп-Накопитель –Когда Ядоход убивает рукопашной атакой существо с Cor 10+, он бросает 1d100 и, если результат ниже Cor цели, Ядоход получает 1 заряд, до максимума в 10. Если цель была демоном или псайкером, он автоматически восстанавливает 1d5+1 зарядов. Союзный псайкер в пределах 20м от Ядохода может раз в Ход потратить до своего W.b зарядов варп-накопителя Ядохода, получая +10 на следующий психотест за каждый. Ядоход в свой Ход также может потратить 1 заряд, чтобы до начала его следующего хода все персонажи в 20 м от него автоматически проходили тесты на Варп-Нестабильность.

Варпопритягиватель – Когда в пределах 20 м от Ядохода кто-то становится целью психосилы, Ядоход может потратить 1 Реакцию и 1 заряд Варп-Накопителя, чтобы сделать целью себя.

R:3 | Hell Stalker /Адский Сталкер

Практически эксклюзивно используемые орденом Варп-Кузнецов, известных как Лорды Дискорданты, Адские Сталкеры – проворные и быстрые машины, созданные для охоты на бронетехнику. Оболочка Сталкера формирует в заточенном демоне безумную ненависть ко всем машинам и использует ее как источник силы для его техно-арканного вооружения.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (12, S 75+7=14)
Л	Б	К		Маневренность: +20
35	35	25	40	Размер: 2

Модификаторы: +5 WS, +10 A, Dodge+10, Hatred(Vehicles), Step Aside.
Трейты: Onslaught, Multi-Legged (6), Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Ноги×2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Blade-Leg / Нога-Лезвие					
–	3-4	2d10+14 R	2	Reinforced	-1

Хвост:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 2 | Electro-Spike / Электро-Шип					
Кнут	1-7	3d10+8 E(El)	6	Flexible, Reinforced	-2

Пасть:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 3 | Technovirus Injector / Техновирусный Инжектор					
–	0	3d10+5 R	35	Reinforced	-2

Когда это оружие наносит непоглощенный урон, цель не получает урона, но получает эффект Haywire, равный непоглощенному урону. Эффект двигается вместе с целью и каждый ход уменьшается на 2 как обычно.

R: 2 | Magma Cutter / Магма Резак					
–	0	2d10+13 E	24	Imprecise, Power Field	-2

Против целей, иммунных к свойству Melta, Pen опускается до 12.
За одно полудействие резак может прорезать в стене, корабельной или ульевой переборке дверь, сквозь которую может пройти сама машина.

Pintle (–180°..+180° / –25°..+75°):

Всадник может использовать это орудие как интегрированное оружие скакуна. Если у всадника есть хотя бы один Мехатендрил, он может использовать его для управления орудием, считая его как дополнительную руку. Это орудие можно заменить любым другим тяжелым оружием, но тогда оно теряет бесконечный боезапас от демонической машины и может быть использовано только всадником, но не демоном.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 | Baleflamer / Бедствогнемет						
50м	S/–/–	2d10+12 E(Fl)	8	∞	–	Flame, Spray

Особые Правила:

Скакун – Варп-Кузнец, держащий демона в машине Сломленным, может использовать его как скакуна. При этом машина двигается как шагоход, а не скакун, но действует в Ход Кузнеца и полностью послушна его воле. Сталкер с кузнецом верхом может совершать Верховую Атаку: Кузнец своим оружием, а демон – только хвостом.

Аура Дискорда – Все враждебные машины в радиусе 20м от Сталкера получают –20 к Маневренности, –5 SPD, и –10 на все атаки. Враждебные существа с Трейтом Machine в этом радиусе получают –2 SPD и –10 на все тесты WS, BS, S, и A.

R:2 | Hell Drake /Адский Змий

Принимая образ мифических драконов, Адские Змии служат одними из основных летающих машин сил Хаоса. Они не нуждаются в ангарах, просто цепляясь к обшивкам кораблей, не требуют топлива и требующих длительного обучения пилотов, способны сражаться на земле и в помещениях, если того требует ситуация, и способны привнести хаос рукопашной в обычно элегантный и точный мир воздушных боев.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (6, S 65+6=12)
Л	Б	К		Маневренность: +0
35	35	20	35	Размер: 2 (3 в полете)

Модификаторы: +5 WS, +10 A, Operate (Aeronautica) +10, Dodge+10, Reaper, Step Aside.
Трейты: Conductive Plating, Onslaught, Vector Thrusters, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

Руки×2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 2 | Talons / Когти					
Когти.Р	0-3	2d10+20 E	6	Power Field	0

Пасть Pintle (360° / –90°..+90°):

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 2 | Baleflamer / Бедствогнемет					
50м	S/–/–	2d10+12 E(Fl)	8	∞ – Flame, Spray	
R: 2 | Hades Autocannon / Автопушка Аид					
250м	S/3/6	3d10+8 I	6	∞ – Devastating (4), Storm	

Особые Правила:

Летающий – Адский Змий может летать, в полете меняя свое Шасси на **Flyer (22)** с **Маневренностью +20**. В полете он может совершать Натиск как обычный персонаж, но его дистанция Натиска 2×SPD а не 2×SPD, как обычно. Он также может совершать Верховую Атаку в полете, в т.ч. с Низкой высоты по персонажам на земле.

Стремительное Приземление – Когда Адский Змий терпит Крушение (в т.ч. из Штопора), он приземляется без какого-либо урона, но не может взлетать в свой следующий Ход.

Хищник Небес – Адский Змий на Низкой и Высокой высотах получает бонус +20 на все атаки против целей на той же высоте, и всегда попадает по Корме других летающих машин своими рукопашными атаками. Когда он наносит непоглощенный урон рукопашной атакой по другому самолету Размером до 3 на Высокой или Низкой высоте, он может выбрать ввести себя и этот самолет в Штопор.

Гравитационная Аномалия – Адский Змий может приземляться на стены и потолки (если те способны выдержать его вес) и передвигаться по ним, как если бы это была земля, по сути меняя направление действующей на саму машину гравитации.

Демоническая Кузница – Раз за бой за свободное действие демон может получить переброс всех своих атак до начала своего следующего Хода и способность бросать на урон 2 раза, выбирая лучший, но при этом машина получает 2d5 непоглощаемого урона в Корпус.

R:4 | Decimator /Дециматор

Многие, впервые увидев Дециматоров, воспринимают их как намеренную насмешку или попытку скопировать Дредноутов, но большинство оболочек этих демонических машин происходят с южных пределов Сегментума Темпестус, где банды Хаоса сражаются с бесчисленными ксеносами вне границ света Астрономикона. Дизайн Дециматора включает в себя элементы технологий полудюжины рас ксеносов и оригинальные оккультные практики этих банд, создавая грозную боевую машину, которую почти невозможно уничтожить окончательно.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (9, S 85+8=16)
Л	Б	К		Маневренность: +0
37	32	25	35	Размер: 2

Модификаторы: +5 WS, +5 BS, Athletics+0, Reaper, Steady Footwork, Slam.
Трейты: Conductive Plating, Onslaught, Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Ноги:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: – | Kick / Пинок					
–	0-2	1d10+12 I(Cr)	0	Reinforced	-2

Дециматор может атаковать ногами, только когда не использует другое рукопашное оружие.

Руки×2 (могут быть разными):

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Bl
R: 4 | Decimator Claw / Клешня Дециматора + Тяжелый Огнемет					
Кулак	0-3	2d10+28 R	6	Imprecise, Reinforced	0

Цель, получившая непоглощенный урон от этого оружия, также получает Критический Эффект 1d5+2 в руку или орудие по выбору пилота.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	∞	–	Flame, Spray
R: 2 | Stormlaser / Штормлазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	6	∞	–	Storm
R: 3 | Butcher Cannon / Пушка Мясник						
150м	–/–/4	4d10+8 X	4	160	2	Hefty(R), Storm
R: 4 | Soulburner Petard / Петарда Душесжигатель						
100м	S/–/–	1d10+3 E	0	∞	–	Blast(3), Recharge, Warp Weapon
R: 5 | Heavy Conversion Beamer / Тяжелый Конверсионный Лучевик						
600м	S/–/–	2d10+10 E	2	∞	–	Blast (5)

За каждые полные 50м дистанции до цели это оружие получает +1d10 Dmg, +2 AP +1 к рейтингу свойства Blast, достигая максимума на дистанции 300 м.

Особые Правила:

Демоническое Возрождение – В начале каждого своего Хода демон в машине делает тест W–10 и восстанавливает Успехи Структуры. Он может выбрать вместо восстановления Структуры накапливать Успехи и, когда набирает 5+, потратить их все (в т.ч. лишние), чтобы устранить одну Поломку. Если машина уничтожена, но остов не затягивает в Варп, демон остается привязанным к остову машины и продолжает регенерировать его, но машина остается отключенной, пока регенерация не восстановит ее хотя бы до 0 Структуры. Пока Дециматор регенерирует, он продолжает получать критические эффекты от полученного урона, и, если они взывают уничтожение машины, он должен каждый раз бросать на затягивание остова в Варп.

VIII. ПРОЧЕЕ
КРАФТ

Создание даже простейших предметов требует времени и инфраструктуры, которых у еретиков, как правило, нет, так что большая часть снаряжения обычно добывается реквизицией, торговлей и трофеями. Тем не менее, порой персонажи получают доступ к средствам производства и имеют свободное время для работы в кузнице или быть может лаборатории.

Сложность и Банк

Любой крафт является расширенным тестом.

Сложность этого теста вычисляется из редкости предмета и его качества, так же, как для реквизиции, но модификатор количества не используется. ГМ может увеличивать сложность для предметов, если они особо крупные, требуют очень тонкой работы, или используют трудные в обработке материалы или аналогично уменьшать сложность для создания небольших простых предметов из податливых материалов.

Банк Успехов для расширенного теста зависит от тех же факторов, что и сложность, но варьируется гораздо больше – лазган и стаб-карабин теоретически имеют одинаковую редкость, размеры и делаются из похожих материалов, но низкая редкость лазгана вызвана его массовым производством мануфактурами Механикум и он наверняка потребует больший Банк Успехов при той же сложности для создания.

Простые вещи, вроде примтивного ножа, могут потребовать очень маленький Банк, в районе 2-5, позволяя порой создавать несколько предметов за одну смену, но, по мере роста сложности, растут и Банки: пиломеч потребует десятков Успехов, силовой меч – сотен, а создание шедевров, вроде ремесленной брони, порой требует тысяч или десятков тысяч Успехов и обычно требует работы нескольких поколений ремесленников. Качество влияет на Банк Успехов более предсказуемо:

Poor.Q – Банк/4
Good.Q – Банк×5
Best.Q – Банк×25

В конечном счете решение о сложности и Банке всегда за ГМом и он может модифицировать его, исходя из обстоятельств, уровня знаний персонажа и доступных ему ресурсов.

Навык

Для создания разных предметов используются разные Навыки. Примеры для более распространенных типов предметов приведены ниже, для остальных их определяет ГМ.

Предмет	Навыки
Примитивное оружие	Trade (Weaponsmith)
Взрывчатка	Tech-Use
Огнестрельное оружие, лаз-оружие, огнеметы, пило- и шоковое оружие	Trade (Weaponsmith) + Tech-Use
Плазменное и мельта-оружие, силовое оружие, оружие Механикум	Trade (Weaponsmith)+Tech-Use + For.Lore (Mechanicus)
Болт-оружие	Trade (Weaponsmith) + Tech-Use + For.Lore (Mechanicus) или For.Lore (Astartes)
Волькитовое и грав-оружие	Trade (Weaponsmith)+Tech-Use + For.Lore (Archeotech)
Психосиловое оружие	Trade (Weaponsmith) + For.Lore (Psykers)
Примитивная, флак, панцирная броня,	Trade (Armorsmith)
Силовая броня	Trade (Armorsmith) + Tech-Use
Терминаторская броня	Trade (Armorsmith) + Tech-Use + For.Lore (Mechanicus)
Технологические щиты	Tech-Use + For.Lore (Archeotech) или For.Lore (Mechanicus)
Чародейские щиты	Schol.Lore (Occult) + For.Lore (Heresy) или For.Lore (Warp)
Наркотики и яды	Trade (Chymist)

Создание особенно редких предметов часто требует Навыков на +10, +20 или даже +30, т.к. знания и техники для их создания слишком сложные и редкие для всех, кроме истинных мастеров ремесла.

Инструменты

Крафт, как правило, требует инструментов – выковать даже простейший нож голыми руками без хотя бы подобия кузницы банально невозможно. В то же время опытный Механикум может собрать танк из подручного мусора, используя только свои импланты.

Инструмент	Мод
Совсем без инструментов: Создание каменного топора без инструментов, постройка дома голыми руками, создание лекарств из трав в чистом поле	–30
Импровизированные инструменты: Ковка стального оружия на костре, используя оружейный молот, создание химикатов на кухне	–20
Примитивные инструменты: Любые инструменты дикого мира или собранные из мусора в подулье.	–10
Обычные инструменты:	+0
Качественные инструменты: Плазменная кузница, полноценная лаборатория, обычные инструменты Good.Q	+10
Очень качественные инструменты: Полевая кузница Механикум, Апотекарион, обычные инструменты Best.Q	+20
Мастерский комплект инструментов: Стационарная/корабельная кузница Механикум, Апотекарион Астартес	+30

Материалы

Предметы, как правило, нельзя создавать из воздуха, и даже широко доступные материалы, вроде стали и пластика, могут быть недоступны в текущих условиях, например, если персонаж оказался на примтитивном мире, где бронзовое оружие является вершиной технологии. Создание предмета по усмотрению ГМа может потребовать покупки и реквизиции редких материалов для него.

Многие высокотехнологичные предметы в арсенале человечества используют в своей конструкции адамантин – невероятно прочный и легкий но крайне редкий металл, и керамит – продвинутый сверхпрочный и жаростойкий композит из керамики и углеродных нанотрубок.

Психическое снаряжение, вроде пси-капюшонов, психосилового оружия и многих мистических предметов включают в себя психокристаллы – редкие измененные Варпом материалы, вырастающие в местах, отмеченных мощнейшими эмоциями или эпохальными событиями.

В стремительно меняющейся галактике 42-го тысячелетия набирает ценности давно забытый материал – ноктилит или чернокамень, используемый в новейших технологиях Механикус и Механикум для подавления или усиления потоков Варпа, но также желаемый таинственными Некронами для постройки их продвинутых машин.

Ассистенты

Создание предметов, особенно крупногабаритных, часто позволяет использовать больше 2-х ассистентов, а порой требует некоего минимума ассистентов. Постройка танка в одиночку почти невозможна для всех, кроме самых умелых архимагосов, не говоря уже о титане или космическом корабле. В то же время, крохотные предметы, требующие кропотливой тонкой работы, вроде ювелирных изделий или генераторов силовых щитов, порой вовсе не оставляют места для ассистентов.

Для масштабных проэктов ГМ может установить минимальное количество ассистентов и уменьшить бонус от ассистентов, исходя из ситуации.

БОЛЕЗНИ

Векторы Заражения

Большинство болезней заразно и передается от одного носителя другому при определенном контакте. Обычно это требует от подвергающегося заражению теста Т с определенным штрафом или бонусом. Даже если цель провалила свой бросок, она получает симптомы и становится разносчиком не сразу, а по истечении инкубационного периода от нескольких часов до нескольких дней – при этом обычно зараженным становится разносчиком до того – в инкубационном периоде отмечается сначала время до становления разносчиком, потом время до проявления первых симптомов.

Обычные болезни

Эта категория описывает типичные болезни, вроде простуды, туберкулеза, или рака. Космодесатники, как правило, иммунны к обычным болезням и не могут их переносить, хотя десантники с Меткой Нургла могут становиться носителями обычных человеческих болезней. Векторы заражения и заразность этих болезней сильно различаются и остаются на откуп ГМу.

Легкая болезнь: Любая болезнь, что вызывает не более чем легкое недомогание, усталость и повышенную температуру. Больной получает 1 уровень Усталости, который не может быть снят до окончания болезни.

Излечение этой болезни проходит само по себе за 2-3 недели или 1 неделю постельного режима. Каждый Успех на тесте Medicae+0 при постельном режиме позволяет сократить время лечения на 1 день.

Тяжелая болезнь: Любая болезнь, что сильно разбивает больного. Больной получает 1 уровень Усталости, который не может быть снят до окончания болезни, штраф –20 на все физические и/или ментальные действия (для разных болезней) и не может передвигаться быстрее шага или полудвижения.

Излечение этой болезни проходит само по себе за 1d5+1 недель постельного режима. Каждый Успех на тесте Medicae+0 при постельном режиме позволяет сократить время лечения на 1 день. За каждую неделю вне постельного режима больной получает 1 урона в Т, который он не может восстанавливать естественным способом, пока не вылечит болезнь.

Смертельная болезнь: Любая болезнь, что с большой вероятностью убивает больного, если оставить ее без лечения. Через промежутки времени от дня до месяца (разные для разных болезней) больной должен проходить тест на Т с модификатором от –30 до +30 для разных болезней, или получает Провалы урона в Т, который нельзя восстанавливать отдыхом и медитацией, пока болезнь не вылечена. По мере накопления урона в Т больной получает дополнительные симптомы, вроде симптомов тяжелой болезни или более специфических штрафов.

Излечение этой болезни требует постельного режима и расширенного теста Medicae с модификатором от –30 до +30 для разных болезней через определенные промежутки времени и набора Банка Успехов от 5 до 20.

Варп-Болезни

Эти болезни в той или иной мере сверхъестественны и резонируют энергиями Варпа. Эти болезни могут заражать как людей, так и Астартес. Большая их часть происходит из Садов Нургла или лабораторий последователей Чумного Бога.

Вздох Смерти

Эта необычная болезнь вытягивает все силы из жертвы, обрекая ее на жалкое существование на грани смерти, экономя силы и панически боясь перетрудиться и еще на шаг приблизиться к верной гибели.

Симптомы: Больной не может снимать Усталость любым способом, включая даже сверхъестественные или с помощью Катушек Потенции Механикум. Если больной теряет сознание от Усталости, набирая T.b+1 Усталости, он вместо этого умирает. Персонажи, имеющие **покровительство Нургла**, игнорируют все эффекты этой болезни.

Векторы: Каждый раз, когда больной получает Усталость, он испускает психическую волну, что воздействует на всех существ в радиусе 7 м. Все они должны прости тест на Т+0, или заразиться. *Инкубационный период* отсутствует.

Излечение этой болезни требует непрерывного отдыха с минимальной физической или ментальной активностью в течении целой недели, после чего больной делает бросок Т+20 – при Успехе он вылечивается, а при Провале получает 1 Усталости.

Хворь Слабости

Эта болезнь особо почитаема многими чумными культами и ее носителей легко можно отличить по их намеренно замедленным и осторожным движениям. Те же, кто нарушает обеты праздности, становятся жертвами ужасной агонии, что стирает их суставы и парализует мышцы от каждого слишком резкого движения.

Симптомы: Каждый раз, когда зараженный использует все очки действия в свой Ход, он получает 1d5 урона в А. Он восстанавливает урон в А раз в 3 часа, а не раз в час как обычно и Медитация не помогает ему восстанавливать урон в А.

Векторы: Эта болезнь передается только через кровь. Культисты Нургла наносят свою зараженную кровь на клинки или заряжают ею инъекторы – получивший непоглощенный урон от зараженного клинка или инъекцию должен пройти тест Т–20 или заражается и немедленно получает 2d10 урона в А. *Инкубационный период* 10 часов, но каждый раз, когда зараженный использует все очки действия в свой Ход, он снижает его на 1 час.

Излечение этой болезни требует полного восстановления урона в А.

Воспаленный Саван

Носителей этой болезни чумные культы почитают как мучеников, воспринимая их ежедневные припадки как акт поклонения, а испускаемые облака дыма – как знак покровительства Нургла.

Симптомы: Кожа персонажа покрывается огромными порами, из которых сочится зеленоватый дым, создавая вокруг него облако радиусом 7м. Каждые 24 часа зараженный должен проходить тест Т+0 или получает ударный критический эффект 1d5+Провалы в торс. Персонажи, имеющие **покровительство Нургла**, игнорируют критические эффекты, взывающие смерть или Кровотечение.

Векторы: Любой, вдохнувший воздух в облаке не через противогаз или респиратор, или открывший ему голую кожу, должен пройти тест Т+0, или заразиться. *Инкубационный период* T.b зараженного дней.

Излечение этой болезни требует недели постельного режима и тест Medicae +0.

Дыхание Нургла

Эта болезнь считается священным оружием многими чумными культами и ее носители чаще всего рискуют собой на передовой, поражая врагов потоками скверны из своих легких, пусть даже каждое испускание гнева Дедушки может стать их последним.

Симптомы: Персонаж получает тяжелую задышку, что дает ему –10 на все тесты социального взаимодействия и не позволяет совершать Бег или Натиск чаще, чем раз в 2 Хода. Раз за сцену или бой он может выблевать поток гноя из легких, считая это как пистолет, действующий как наплечное оружие, со следующим профилем: **Rng: 10м**, **RoF: S/–/–**, **Dmg 2d10 E**, **Pen 2**, **Corrosive(3)**, **Spray**, **Toxic (2)**. Если на обоих кубиках урона выпадает «7», зараженный взрывается изнутри сразу после выстрела и умирает.

Векторы: Любой персонаж, получивший не поглощенное броней попадание потоком гноя, должен пройти тест Т+0, или заразиться. *Инкубационный период* T.b зараженного часов.

Излечение этой болезни требует две недели постельного режима и тест Medicae –20.

Гниль Нургла

Одна из самых известных болезней Нургла, ее вспышки обычно начинают колдуны Нургла с помощью одноименной психосилы.

Симптомы: Больной не может восстанавливать урон в Т и восстанавливает урон во все остальные Характеристики раз в 7 часов вместо раз в час, а также не может никак снять последний уровень Усталости. Утром каждого дня (с пробуждением или с рассветом, если персонаж не спал) больной получает **1d5 урона в Т**. По мере уменьшения Т, кожа больного начинает приобретать желто-зеленый оттенок и покрывается гнойными бубонами. Когда Т упадет до 0 и персонаж **умирает**, из его трупа **призывается Чумонос**, способный просуществовать в материуме до 7 дней. Если у персонажа было **Inf 50+**, вместо Чумоноса призывается Герольд Нургла. Персонажи, имеющие **покровительство Нургла**, игнорируют все эффекты этой болезни.

Векторы: Персонаж, что коснулся зараженного кожа-к-коже, должен пройти тест **Т+20**, или заразиться. При контакте жидкостей (попадание крови или слюны зараженного в кровь, слюну или глаза) тест становится **Т–10**. *Инкубационный период* – 3/7 часов. Прижигание зараженной раны в течении 3 Ходов или отсечение конечности с этой раной в течении 1 минуты (12 Ходов) предотвращает заражение.

Излечение этой болезни требует постельного режима в полноценном апотекарионе и набора 14 Успехов на расширенном тесте Medicae–40, в котором каждый тест проводится раз в сутки.

Чума Неверия

Также известная как «Вирус Зомби» и «Дыхание Странника», эта чума была создана Тифусом Странником в преддверии 13-го Черного Крестового Похода. Флагман Чумного Флота Тифуса – Терминус Эст – оборудован психическим артефактом, что заражает 7 случайных людей (чья вера в их божество или идеологию должна быть подточенной) на каждой планете, к которой он летит, в момент входа в Варп. Когда древний корабль наконец входит в систему, планеты уже объяты эпидемией.

Симптомы: Каждые 3 часа больной делает бросок на Т+0, или получает Провалы непоглощаемого R урона в торс. Он игнорирует критические эффекты от этого урона, кроме смерти. Получение урона отображается как сначала выпадение волос и потеря тонуса кожи, потом некротические пятна по всему телу. Персонажи, имеющие **покровительство Нургла**, и Орки игнорируют все эффекты этой болезни, кроме восстания как Зомби после смерти.

Если зараженный умирает, через 7 минут он встает как Чумной Зомби – он восстанавливает весь запас Ран и сразу же удваивает их, получает Трейты Unnatural T (+3) и Stuff of Nightmares, но все его Характеристики уменьшаются вдвое (окр. ▲), он не может двигаться быстрее полного движения и теряет все Навыки и Таланты, кроме талантов владения оружием. Чумной Зомби враждебен всему, кроме других Зомби и персонажей с Покровительством Нургла. Он выполняет команды персонажей с Меткой Нургла (в меру их понимания). Зомби, что имели боевую подготовку в жизни, собираются в отряды и используют оружие, хотя их тактика примитивна, но гражданские наваливаются на врагов толпой с голыми руками, пытаясь повалить и укусить в незакрытые броней участки.

Убив незараженное живое существо, Чумной Зомби попытается его съесть, но прекращает через 7 минут после первого укуса, когда жертва сама поднимается как Зомби (обычно с недостающими Ранами или даже конечностями, в отличие от убитых вирусом).

Векторы: Вирус передается воздушно-капельным путем: воздух, который выдыхает зараженный, остается зараженным в течении 7 часов и любой, кто вдохнет его не через респиратор или противогаз, должен пройти тест Т+30 или заразиться. При контакте кожа-к-коже тест становится Т+0 а при контакте жидкостей – Т–30. *Инкубационный период* отсутствует. Прижигание зараженной раны в течении 3 Ходов или отсечение конечности с этой раной в течении 1 минуты (12 Ходов) предотвращает заражение.

Излечение этой болезни требует всего-лишь постельного режима в течении 12 часов и Успеха на тесте Medicae+0. Сложность обычно в том, чтобы обеспечить эти 12 часов относительного спокойствия для пациента, когда мир раздирают бои между ордами зомби и еще живыми.

Штамм Фидаэ

Одна из первых зафиксированных Империумом «Чум Зомби», Штамм Фидаэ гораздо более сверхъестественный, чем другие болезни Нургла. Нулевой пациент этой чумы заражается дистанционно через ритуал, известный лишь группе Демон-Принцев Нургла, называющей себя Отвратительными Савантами. Нулевой пациент должен быть чужаком на этой планете и страдать от депрессии, иначе ритуал не сработает. При успехе обряда, он становится разносчиком, но сам не страдает от симптомов.

Симптомы: Каждые 3 часа больной делает бросок на Т+0, или получает Провалы урона в I, который он не может лечить, пока болен. За каждый пункт истончения Завесы этот тест получает штраф –10. По мере потери интеллекта, больной регрессирует в животное состояние и становится агрессивным. Когда его I опускается до 0, он умирает и восстает как Чумной Зомби, аналогичный Зомби Чумы неверия, но он теряет даже оружейные таланты и враждебен даже к последователям Нургла, кроме его демонов. Он не выполняет ничьих команд. Зомби Штамма Фидаэ не распространяет вирус через споры – только касанием и контактом жидкостей.

Все Зомби этого штамма на одной планете обладают общим сознанием и восприятием. Что заметил один из них знают все они и I с W их всех равен самому высокому показателю в планетарной орде – и таких «мозговых центров» орда Зомби обычно бережет и не отправляет на передовую. Хотя общее сознание стартует пустым листом, со временем оно изучает навыки и умения пользоваться оружием и снаряжением и учится понимать языки живых.

Скопления этих Зомби вызывают локальные истончения Завесы тем более мощные, чем их больше: полностью зараженный квартал города или хаб улья может истончить Завесу настолько, что через нее начнут спонтанно манифестировать демоны Нургла в истинной форме.

Когда орда Зомби убивает всех живых на планете, они призывают Отвратительных Савантов, что пожинают урожай душ и забирают силу, что они вложили в вирус, от чего все зомби в считанные секунды разлагаются, оставляя лишь опустевший мир тишины и смерти.

Векторы: Больной выделяет споры из своих легких и кожи. Любой, кто вдохнет эти споры не через респиратор или противогаз, должен пройти тест Т+30 или заразиться. При контакте кожа-к-коже тест становится Т+0 а при контакте жидкостей – Т–30. Инкубационный период – 3/7 часов. Прижигание зараженной раны в течении 3 Ходов или отсечение конечности с этой раной в течении 1 минуты (12 Ходов) предотвращает заражение.

Излечение этой болезни требует касания истинно верующего и минуты молитвы тестом Forbidden Lore (Heresy)(W)+0 или Scholastic Lore (Imperial Cult)(W)+0 (в зависимости от веры), но не больше одной попытки на больного в сутки. Медицина против этого вируса бесполезна.

Ходячая Оспа

Новейшая и самая совершенная чума Гвардии Смерти, Ходячая Оспа действует столь стремительно, что не оставляет времени на лечение. Она способна создавать новых бойцов для армии Нургла прямо в разгар битвы, обращая живых и поднимая мертвых.

Симптомы: Сразу после заражения больной делает бросок W+0. При Успехе он начинает стремительно деградировать, получая 1 непоглощаемого R Dmg в начале каждого своего Хода, пока не умрет. При неудаче он Оглушается на 3 Хода, в течении которых его организм стремительно перестраивается: плоть вздувается и покрывается пятнами, кожа грубеет и приобретает зеленый оттенок, стремительные мутации отращивают декоративные щупальца, рога и атавистические конечности. По истечении трансформации больной получает +10 Ран и Трейты Unnatural S (+2), Unnatural T (+4), Regeneration (1) и Stuff of Nightmares и его телом управляет чуждая воля, послушная велениям Нургла. Он сохраняет все свои Навыки и Таланты, но не может двигаться быстрее скорости Полного движения и его A уменьшается на 10.

Сознание свеже переродившегося Оспоходца наблюдает из его глаз и продолжает чувствовать агонию его измененного тела. Он может в любой момент присягнуть в верности Нургглу и вернуть себе власть над своим телом, также преставая страдать от боли.

Если Ходячей Оспой заражается труп, он при Успехе теста быстро разлагается до костей, а при провале изменяется в Оспоходца, но в нем нет сознания бывшего хозяина – душа уходит из тела со смертью. Восставший из мертвых поднимает свои текущие Раны до 0.

Векторы: Вирус передается при контакте кожа-к-коже или получении раны от любой рукопашной атаки Оспоходца, что нанесла непоглощенный урон – при каждом таком событии пораженный должен сделать бросок Т+0 или заразиться. Персонажи могут тратить Очки Бесчестия или Судьбы, чтобы автоматически проходить этот тест после Провала. Убитые рукопашными атаками Оспоходцев автоматически заражаются.

Чума Разрушения

Ужаснейшая из болезней в арсенале Нургла, Чума Разрушения наиболее известна тем, как она обратила целый Легион Гвардии Смерти ему на службу.

Симптомы: В течении 7 дней после заражения внутренности жертвы разлагаются, вздувая живот, и из них формируются зараженные мухи. За каждый день разложения больной получает складывающийся штраф –20 на все действия от нарастающей агонии. Когда штраф превышает Т больного, тот становится беспомощным и может только корчиться от боли, не имея даже сил поднять оружие и оборвать свою жизнь. По истечении этого срока живот жертвы взрывается и из него вырывается разрушительный рой мух – человек при этом умирает, но десантник выживает, лишь опускаясь до 0 Ран, и повреждения его внутренностей в течении дня регенерируют, после чего цикл разложения продолжается. Космодесантник остается в сознании но Беспомощным, пока 7 циклов разложения и возрождения не исчерпают его запасы сил и он умрет от истощения, или пока агония не сломит его волю и он возмолит Нургла от спасении, став Чумным Десантником.

Векторы: Разлетающиеся из взорвавшихся животов мухи жалят всех живых вокруг них. Каждый ужаленный должен пройти тест на Т–30 или заразиться.

Излечение этой болезни возможно только с помощью психосилы Панацея или вмешательства бога (обычно Тзинча, который почти всегда вмешивается, если этой болезнью заразили его чемпиона), дарующего мутацию, что изменяет внутренности больного во что-то другое.

Мемовирус

Мемовирус распространяется между ученых, савантов и исследователей как в Империуме, так и среди сил Хаоса, как мощный усилитель памяти и обучаемости.

Симптомы: Зараженный Мемовирусом получает идеальную память – он запоминает все с первого раза в мельчайших деталях и автоматически проходит броски на то, чтобы вспомнить что-то. Вместе с тем он теряет способность получать удовольствие от чего-либо, кроме изучения новой информации и становится безнадежно зависим от этой новой информации. Столкнувшись с возможностью изучить что-то до сих пор ему неизвестное, больной должен пройти тест W–20, или обязан попытаться узнать эту тайну, невзирая ни на какие опасности. В течении 4 недель после заражения больной постепенно теряет интерес к чужому обществу и получает штраф –5 за каждую неделю на все социальные взаимодействия, в которых он не может немедленно узнать что-то новое, до максимума в –20, который остается навсегда.

Векторы: При инъекции зараженной крови или мозговой жидкости в кровь, мышцы или жировую ткань существо заражается автоматически. *Инкубационный период* 1 день.

Излечение Мемовируса невозможно, кроме как божественным вмешательством или мутацией, что изменяет мозг больного.

Вирус Облитератора

Этот созданный технодесантниками Железных Воинов вирус превращает зараженного в совершенный сплав плоти и стали, ходячий арсенал оружия. Большинство носителей этого вируса не станут им делиться, кроме как с наиболее «достойными» с их точки зрения кандидатами, или в обмен на особенно редкие и высоко ценимые оружейные технологии.

Симптомы: Каждую неделю заражения симптомы усиливаются:

1) Больной лучше управляется со стрелковым оружием, получая +10 к BS и +20 на все тесты на то, чтобы удержать оружие в руках.

2) Если больной держит стрелковое оружие в руке дольше 2-х Ходов, то в начале 3-го Хода начинает прирастать к его руке. Приросшее оружие невозможно выбить или вырвать у него из рук. Приросшее к руке оружие может стрелять без траты базовых боеприпасов, получая питание из тела больного. Он может вырвать оружие из руки действием – это болезненно, но не наносит урона.

3) Больной более не может оторвать оружие, с которым он сросся, и также срастается со своей броней. Если броня требовала питания, она более его не требует, запитываясь от организма больного.

4) Больной может втягивать в себя приросшее оружие размером до пистолета и отращивать его заново, в т.ч. размножая, как полноценный Облитератор. Если у него нет Навыка Tech-Use+0, он получает 1d10 перманентного урона в I от изменений своего сознания.

4) Больной может втягивать в себя любое стрелковое оружие и отращивать его заново, в т.ч. размножая, как полноценный Облитератор. Если у него нет Навыка Tech-Use+10, он получает 2d10 перманентного урона в I от изменений своего сознания. Он также начинает поглощать в себя металлические предметы, наращивая массу и перестраивая свой организм, получая Трейты Machine (8), Unnatural S (4), Unnatural T (4) и Size (1), но его броня поглощается перестраивающимся телом.

5) Больной трансформируется в полноценного Облитератора. Если его I ниже 50, он теряет рассудок от трансформации и впадает в безумие, в котором он атакует всех вокруг без разбору и поглощает как можно больше оружия.

Векторы: При инъекции зараженной крови или мозговой жидкости в кровь, мышцы или жировую ткань существо заражается автоматически. *Инкубационный период* 1 неделя.

Излечение вируса Облитератора возможно только в инкубационный период и первую неделю. Для этого в полноценном апотекарионе в течении суток напролет с больного сливают кровь и заменяют ее новой не менее 10 раз, после чего делается бросок Medicae –60 и при Успехе больной вылечивается.

ВЕРХОВОЙ БОЙ

Владение Скакуном

Чтобы перемещаться или сражаться на скакуне или байке, персонаж должен владеть Навыками Survival+0 для скакуна, Operate (Surface) для байка или Operate (Aeronautica) для джетбайка. Если он не владеет соответствующим Навыком, каждое движение или атака верхом становится комбинированным тестом с этим Навыком +0 (с обычным штрафом –20 за неизученный Навык). Survival для тестов со скакуном использует A.

Всадник, который *умеет* владеть своим скакуном или байком, получает **одно дополнительное полудействие в Ход**, которое он может потратить только на движение своего скакуна или байка, в т.ч. как часть Натиска или Верховой Атаки.

Управление скакуном или байком занимает одну руку, если только всадник не связан с ним через MIU, телепатически, или скакун или байк демонические и подчинены всадником. При езде по прямой персонаж может отпустить руль или уздечку, освободив руку.

При езде верхом на *скакуне*, персонаж может выбрать не использовать атаки скакуна и использовать свое бонусное верховое полудействие, действуя в свой черед инициативы, или приспособиться к ритму скакуна – в таком случае он и скакун действуют одновременно в наименьшую инициативу обоих, но скакун тратит для перемещения свои действия и может использовать свои атаки и свои реакции.

Маневрирование

Скакуны и байки имеют ограниченную подвижность:

Тесты на **трудный и опасный ландшафт** верхом получают штраф –20, но ландшафт не уменьшает SPD байков. Всадник на скакуне может выбрать получить штраф –20 на тесты трудного ландшафта, или уменьшить SPD вдвое как обычно. При провале теста на трудный ландшафт байк или скакун получает 1 непоглощаемого I(Cr) Dmg, а всадник должен пройти тест Survival+0 или Operate–10 или выпадает из седла.

Если байк или скакун **не совершают передвижения**, они могут поворачивать на до 90° свободным действием или до 180° полудействием.

Если байк или скакун **совершают Полудвижение**, они могут как часть движения поворачивать на до 90° в Ход без теста или до 180°, пройдя тест на Survival+20 или Operate+20 – при неудаче он поворачивает только на 90° и всадник должен пройти тест A+20, или вылетает из седла.

Если байк или скакун **совершают Полное движение**, они могут как часть движения поворачивать на до 45° в Ход без теста, до 90°, пройдя тест на Survival+20 или Operate+20 или до 270°, пройдя тест на Survival+10 или Operate+10 – при неудаче он поворачивает только на 45° и всадник должен пройти тест A+20/+10, или вылетает из седла.

Если байк или скакун **совершают Натиск**, они могут как часть движения поворачивать на до 45° в Ход без теста, до 90°, пройдя тест на Survival+10 или Operate+10 или до 135°, пройдя тест на Survival+0 или Operate+0 – при неудаче он поворачивает только на 45° и всадник должен пройти тест A+10/+0, или вылетает из седла.

Если байк или скакун **совершают Бег**, они могут как часть движения поворачивать на до 45° в Ход без теста, до 90°, пройдя тест на Survival+0 или Operate+0 или до 135°, пройдя тест на Survival–10 или Operate–10 – при неудаче он поворачивает только на 45° и всадник должен пройти тест A+0, или вылетает из седла.

После **Натиска** или **Бега** скакун или байк может за полудействие совершить **Занос** – он делает бросок Survival–10 или Operate–10 и при Успехе может повернуть еще на 90°. Независимо от Успеха он получает штраф –10 на все физические действия до начала своего следующего Хода.

При выпадении из седла всадник получает 1d10 урона как от падения и лежит не земле. Если он выпал из седла на Скорости натиска или Бега, он получает урон, как если бы упал с высоты ½ SPD или SPD скакуна или байка соотвественно.

Атака

При неприцельной атаке по всаднику, большая часть попаданий попадает по скакуну или байку – если на успешном броске попадания выпадает дубль, это попадание по всаднику, если нет – по байку. Прицельные атаки по всаднику получают дополнительный штраф –10. Прицельные атаки по байку или скакуну не получают дополнительных штрафов.

Броски Уклонения верхом комбинированы с Survival+0 или Operate–10 соотвественно. Уклонения от прицельных атак по всаднику не комбинированные, но получают штраф –10.

Стрелковые атаки со скакуна или байка, получают штраф, в зависимости от его скорости в текущем Ходу: Полудвижение: –10, Полное движение: –20, Натиск или Бег: –30. Интегрированное стрелковое оружие не получает эти штрафы.

Совершая Напролом на байке, персонаж использует Operate(A) вместо Athletics(S), и получает бонус +2×AP байка на свой тест.

Урон

Скакуны получают урон как обычные персонажи. Когда скакун получат критический эффект или сбивается с ног, персонаж должен пройти тест Accrobatics+0 (–10 на скорости Натиска, –20 на скорости Бега) или выпадает из седла.

Байки получают урон как техника – они имеют AP и Структуру. Когда Структура байка достигает 0, он не получает критические эффекты, а сразу ломается. Когда скакун умирает или падает, а байк ломается, персонаж должен пройти тест Acrobatics+0 (–10 на скорости Натиска, –20 на скорости Бега) или выпадает из седла.

Робоскакун

Скакуны с Трейтом Machine позволяют всаднику использовать Tech-Use вместо Survival для всех связанных с верховым боем тестов. К робоскакуну можно подключится через MIU, чтобы управлять им без рук.

Починка

Скакуны лечатся и регенерируют как обычные персонажи. Восстановление Структуры байка требует смены работы и теста Tech-Use–20 и каждый Успех восстанавливает 1 Структуры. Восстановление сломанного байка требует смены работы и теста Tech-Use–40 и каждый Успех восстанавливает 1 Структуры, тогда как Провал значит, что остов байка годится только на лом и легче сделать новый, чем починить этот. Наличие подходящих деталей для байка дает бонус +40 на броски ремонта в дополнение к бонусам от инструментов.

Пассажиры

Скакуны и байки могут обычно брать по 1 пассажиру за спиной всадника. Пассажир получает дополнительно –10 на все физические действия с байка (поднимающийся до –20 на скорости Натиска или Бега) и дает всаднику штраф –10 на все тесты маневрирования.

ТРЕЙТЫ

Ablative Plating /Аблативное Бронирование

Байк или скакун укреплены дополнительным слоем брони. Когда у него полный запас Структуры или Ран, любой непоглощенный им урон уменьшается до 1.

All-Terrain /Вездеход

Верхом на этом байке или скакуне всадник не получает обычного штрафа –20 на броски трудного и опасного ландшафта.

Aquatic /Водный

Этот байк может передвигаться только по поверхности воды.

Blades (X) /Лезвия

На скакуне или байке есть лезвия или шипы, режущие врагов, мимо которых он проносится. Если у всадника есть Навыки Survival+10 или Operate+10 соответственно, раз в Ход, когда всадник проезжает мимо врага (в т.ч. Натиском и Верховой Атакой), он может свободным действием пройти тест на Survival–10 или Operate–10 соответственно, чтобы попасть по этому врагу лезвиями и нанести попадание с профилем X. Цель может Избегать от этого попадания как от рукопашной атаки. Прокачка Survival и Operate соответственно до +20 и +30 позволяет проводить эту атаку 2 и 3 раза в Ход, но только против разных целей на пути движения.

Flyer (X) /Летающий

Аналогично обычному Трейту Flyer. Для тестов верхового боя на летающем скакуне или джетбайке используется Operate (Aeronautica) вместо обычных Навыков. При выпадении с седла на Приземной высоте расчетная высота падения получает +2м, а с Низкой или Высокой высоты всадник падает соответственно правилам полета.

Hoverer (X) /Парящий

Аналогично обычному Трейту Hoverer. Для тестов верхового боя на парящем скакуне или джетбайке используется Operate (Aeronautica) вместо обычных Навыков. При выпадении с седла расчетная высота падения получает +2м.

Integral Weapon /Интегрированное Оружие

В руль или корпус байка интегрировано стрелковое оружие. Всадник может использовать его одной рукой без штрафов и это может быть та же рука, которую он использует для управления байком. Интегрированное оружие не получает штрафов от стрельбы с байка на скорости. Оно имеет угол обстрела только в 45° относительно оси байка. Интегрированное оружие нельзя выбить или вырвать из рук всадника.

Legion /Легион

Байк рассчитан на размер и силу Космодесантника. Персонаж размером меньше 1 и с S.b меньше 6 не может им пользоваться. Аналогично, космодесантник не может пользоваться мелким байком, рассчитанным на размер и вес обычного человека – тот просто сломается под Астартес.

Maneuverable /Маневренный

Байк рассчитан на крутые маневры, а скакун имеет больше 4-х ног или длинный хвост для балансирования. Всадник на нем получает +20 на тесты поворотов и заноса.

Sidecar (X) /Коляска (X)

Байк может быть оборудован боковой коляской, что дает ему +X Структуры. В коляску может сесть дополнительный пассажир и в нее можно установить интегрированное стрелковое оружие на турели, из которого может стрелять пассажир, и которое уменьшает штраф за стрельбу с байка на ходу на 20. Пассажир в коляске не дает штрафов всаднику. Байк с коляской не может совершать Занос.

Stand /Стойка

Всадник не сидит, а стоит на байке или скакуне. Он может Оседлать / Спешиться свободным действием вместо полудействия и управлять байком или скакуном без рук, но при неприцельной атаке по всаднику, по нему попадают четные результаты а по скакуну или байку – нечетные.

Unruly /Непослушный

Скакун брыкается и дергается от боли. Когда скакун получает непоглощенный урон, всадник должен пройти тест Accrobatics+0 (–10 на скорости Натиска, –20 на скорости Бега) или выпадает из седла.

War-Trained /Боевая Тренировка

Скакун вышколен принимать команды от ног и голоса всадника. Им можно управлять им без рук, кроме как на скорости Натиска или Бега.

ОДЕРЖИМОСТЬ

В скакуна или байк можно вселить демона, подобно оружию. Для этого используется обычный Ритуал Создания Демонического Оружия, но он получает дополнительный штраф –10 и еще –10, если вселяемый демон – не демонический зверь или высший демонический зверь.

Общие Свойства:

Все Одержимые скакуны и байки получают следующие преимущества:

- Получает свойство Daemonic (**W.b** демона).
- Скакун всегда действует в Инициативу всадника и не бросает свою.
- Не нуждается в еде и топливе и игнорирует эффекты Haywire.
- Не тратит стандартные боеприпасы интегрированного оружия.
- Когда демон в нем подчинен, позволяет ездить без рук.
- Автоматически регенерирует 1 Рану или 1 Структуры в минуту, но тесты лечения или ремонта (в т.ч. сверхъестественного) получают штраф –20.
- Если байк сломан или скакун умирает, вместо этого он становится бесполезным на 1 час и после этого восстанавливается до 1 Структуры или Ран соответственно.
- Если в байке или скакуне заточен демонический зверь или высший демонический зверь, за полное действие всадник может потратить 1 Очко Бесчестия и превратить байк или скакун в заключенного в нем демона до конца боя или сцены. Он может управлять этим демоном верхом теми же тестами, что и скакуном или байком. Если демона убьют или изгонят за это время, эффект аналогичный как от смерти скакуна или поломки байка.

Дополнительные Свойства:

При создании Одержимого скакуна или байка, он получает **Демонические Свойства** по тем же правилам, что и для оружия, но только по следующей таблице.

1d100	ДЕМОНИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА
01-10	**Укрепление** Скакун получает +10 Ран, а Байк – +10 Структуры.
11-20	**Скорость** Скакун или байк получает +W.b демона к SPD.
21-30	**Сращивание** Всадник получает бонус +5× W.b демона на тесты, чтобы не выпасть из седла
31-40	**Укрытие** Штраф на прицельные атаки во всадника –30, а не –10.
41-50	**Симбиоз** Когда всадник восстанавливает Раны тратой Очков Бесчестия, скакун или байк лечатся или чинятся на столько же.
51-60	**Неуязвимость** Скакун или байк получает не перегружающийся чародейский щит-дефлектор 1-50, а его всадник – такой же щит 1-25.
61-70	**Смещение** Всадник может потратить 1 Очко Бесчестия, чтобы W.b демона Ходов поворачивать на любой угол в ход.
71-80	**Стабилизированный** Всадник и пассажиры не получают штрафы на стрельбу, независимо от скорости.
81-90	**Зов** Всадник может свободным действием потратить 1 Очко Бесчестия, чтобы мгновенно телепортировать к себе скакуна или байк и сразу сесть в седло.
91-100	**Вечный Всадник** Пока всадник верхом, он не нуждается в еде, воде и сне, чудесным образом получая питание и отдых от демона.
101-110	**Дорога Демонов** Всадник может потратить 1 Очко Бесчестия, чтобы W.b демона Ходов ездить по стенам и потолкам, как если бы это был пол, искажая гравитацию.
111-120	**Ловец Душ** Когда всадник наносит критический урон, будучи верхом, он может выдать дать этому урону свойство Warp Weapon.
121-130	**Пламенный След** Враги, мимо которых скакун или байк проходят как часть Верховой Атаки, получают попадание с **2d10+W.b демона E(Fl) Dmg**, **Pen 0**, **Flame** (можно избегать как от стрельбы).
131+	**Полет** Скакун или байк получают Трейт Hoverer (SPD). Если у него этот Трейт был, он получает Трейт Flyer (SPD). Если у него уже был Трейт Flyer, он может раз за бой сцену свободным действием телепортироваться на расстояние до 3×SPD.

СКАКУНЫ

R:0 | Horse /Лошадь

Древнейшее верховое животное в арсенале Человечества, лошади до сих пор используются на множестве планет. Большинство обычных лошадей используется как транспорт, а не боевой скакун, т.к. они очень пугливы и нуждаются в длительной (и дорогой) тренировке, чтобы быть пригодными для поля боя.

Лошадь										Раны: 14
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
25	01	51	44	36	10	30	25	10	–	–

Броня: Нет **Т.в. 4 | Погл. 4/4/4/4**
SPD: 8/16/24/48
Навыки: Awareness, Dodge.
Таланты: Hard Target, Sprint.
Трейты: Bestial, Natural Weapons (0), Quadruped, Size (1), Sturdy, Unruly.

Опции:

R:0|Боевая тренировка – Лошадь вышколена не бояться выстрелов и боли и обучена простейшим маневрам. Она теряет Трейты Bestial и Unruly, получает +10 A и Acrobatics +0.

R: 1 | Warhorse /Боевой Скакун

Тысячелетия селекции отделили боевых скакунов от обычных лошадей, так что современные скакуны по сути представляют собой отдельный вид, а боевая тренировка делает их куда более послушными и смелыми. Большая часть кавалерии в армиях людей – как Имперских, так и Хоситских – использует именно этих скакунов.

Боевой Скакун										Раны: 18
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
30	01	58	50	42	10	30	25	10	–	–

Броня: Нет **Т.в. 5 | Погл. 5/5/5/5**
SPD: 10/20/30/60
Навыки: Acrobatics+10, Athletics, Awareness, Dodge+10.
Таланты: Die Hard, Hard Target, Sprint, Sturdy, Tireless.
Трейты: Natural Weapons (0), Quadruped, Size (1), War-Trained

Опции:

R:2|Киберкопыта – Ноги скакуна заменены бионическими имплантами. Он получает +2 AP в ногах, Трейт All-Terrain, и игнорирует критические эффекты, что сбивают его с ног.
R:2|Кортекс-контроллер – Особый мозговой имплант подавляет боль и позволяет на короткое время игнорировать даже тяжелейшие ранения. Дает +5 Ран и таланты Final Push и Iron Jaw.

R:2 | Kriegsteed /Кригскакун

Генетически модифицированные лошади-мутанты Корпусов Смерти Крига созданы для войны и смерти. Невероятно живучие, послушные и абсолютно лишенные страха, Кригскакуны без колебаний скачут на пулеметный огонь и, даже истекая кровью от многих смертельных ран, на одном упрямстве и стойкости к боли могут добраться до вражеских рядов, прежде чем испустить дух. В столетия после возвращения Крига в лоно Империума многие миры переняли их для своей кавалерии и со временем даже в арсенале сил Хаоса появились свои Кригскакуны.

Кригскакун										Раны: 20
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
32	01	8 62	7 55	46	10	25	34	05	–	–

Броня: Толстая шкура 2/3/2/2 **Т.в. 7 | Погл. 9/10/9/9**
SPD: 10/20/30/60
Навыки: Acrobatics+10, Athletics, Awareness, Dodge+10.
Таланты: Die Hard, Final Push, Fearless, Hard Target, Jaded, Sprint, Resistance (Poison, Radiation), Sturdy, Tireless.
Трейты: All-Terrain, Deadly Natural Weapons (0), Natural Armour (2/3/2/2), Quadruped, Size (1), Unnatural S (2), Unnatural T (2),War-Trained.
Не чувствует боли: Если критический эффект вызван не попаданием в голову, когда Кригскакун проваливает свой тест T+0 для таланта Final Push, он считается прошедшим, а если проходит его, он откладывает применение критического эффекта на два Ход а вместо одного.

R: -1 | Grox /Грокс

Массивный и покрытый чешуей Грокс – основное мясное животное в Империуме. Глупый, непослушный и агрессивный, он мало подходит на роль скакуна, но в час нужды в ход идут все средства. К тому же, даже если Грокса убьют в бою, он пойдет на пайки для солдат...

Грокс										Раны: 18
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
24	01	8 61	8 60	19	04	26	33	04	–	–

Броня: Толстая шкура 3/3/3/3 **Т.в. 8 | Погл. 11/11/11/11**
SPD: 6/12/18/36
Навыки: Awareness.
Таланты: Frenzy.
Трейты: Bestial, Brutal Charge (2), Natural Armour (3), Natural Weapons (0), Quadruped, Size (2), Stampede, Unruly, Unnatural S (2), Unnatural T (2).
Укус: Основная атака Грокса является также атакой укусом.

Опции:

R:0|Лоботомированный – Часть мозга Грокса была удалена, чтобы сделать его более послушным. Он теряет Трейты Bestial, Stampede и Unruly.

R: 1 | Raptor /Раптор

Сборное название для двуногих ящерообразных хищников с разных планет, широко используемых как боевые скакуны. Рапторы проворны и агрессивны, а их когти смертельно опасны. Как стайные охотники, они хорошо поддаются обучению и верны своим всадникам, но, будучи чистыми хищниками, их содержание обходится ощутимо дороже. Хоть Рапторы проигрывают лошадям в чистой скорости, стойкости и выносливости, убойная мощь натиска кавалерии Рапторов более чем окупает эти недостатки.

Раптор										Раны: 16
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
38	01	7 52	45	7 48	10	37	22	18	–	–

Броня: Чешуя или перья (1/2/1/1) **Т.в. 4 | Погл. 5/6/5/5**
SPD: 7/14/42/42
Навыки: Acrobatics+10, Athletics+10, Awareness, Dodge+20.
Таланты: Assassin Strike, Double Team, Hard Target, Jumper, Lightning Reflexes, Preternatural Speed, Sprint, Sure Strike.
Трейты: Brutal Charge (6), Deadly Natural Weapons (2), Maneuverable, Natural Armour (1/2/1/1), Size (1), Unnatural S (2), Unnatural A (3), War-Trained.
Атаки: Когти Раптора позволяют наносить попадания при успешном Захвате. У Раптора есть атака укусом в Захвате, которая дополнительно получает свойство Tearing.

R: 1 | Drake /Змий

Сборное название для четырехногих верховых ящеров с разных планет. Змии обычно ядовиты и отличаются толстой чешуей или пластинчатым панцирем. Змии – преследующие хищники, что отличает их выносливостью и хорошим нюхом для выслеживания.

Змий										Раны: 22
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
40	01	50	7 44	29	10	47	22	06	–	–

Броня: Чешуя или панцирь (4/4/4/4) **Т.в. 7 | Погл. 11/11/11/11**
SPD: 6/12/18/36
Навыки: Athletics+10, Awareness, Dodge, Survival+20.
Таланты: All-Terrain, Hard Target, Heightened Senses (Smell), Sprint, Sturdy, Tireless.
Трейты: Brutal Charge (2), Deadly Natural Weapons (2), Natural Armour (4), Quadruped, Size (1), Unnatural T (2).
Укус: У Змия есть атака укусом в Захвате.
Ищейка: Змий может выслеживать цели по запаху тестом Survival (P)+0.

R: 1 | Mukaali /Мукаали

Хоть и не родные для их мира, Мукаали известны в первую очередь как пустынные скакуны Талларнских Рейдеров. Эти крепкие неприхотливые создания могут запасать внутри достаточно жира, чтобы выжить вообще без еды и воды в течении до 3-х месяцев, что выгодно отличает их от большинства других скакунов, нуждающихся в обильном снабжении.

Мукаали										Раны: 20
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
20	01	7 54	6 46	22	10	35	10	05	–	–

Броня: Толстая шкура 3/3/3/3 **Т.в. 6 | Погл. 9/9/9/9**
SPD: 8/16/24/48
Навыки: Athletics, Awareness.
Таланты: Iron Jaw, Hardy, Resistance (Heat)), Sturdy, Tireless.
Трейты: All-Terrain, Natural Weapons (0), Natural Armour (3), Quadruped, Size (2), Unnatural S (2), Unnatural T (2).
Ходящий по песку: Мукаали автоматически проходят тесты трудного ландшафта по сыпким поверхностям.

R: 1 | Pounder /Молотильщик

Молотильщики по общему мнению являются мутировавшими Гроксами, встречающимися на многих мирах в Варп-штормах. Мясо Молотильщиков, в отличие от Гроскового, несъедобно, но они используются как гужевые и ездовые звери. Неизвестным образом Молотильщики могут чуять порчу в душе других и к тем, кто в ней погряз, они послушны и покорны, тогда как на чистых душой звери нападают, невзирая ни на какую дрессировку.

Молотильщик										Раны: 36
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
25	01	52	9 50	21	10	33	29	06	60	–

Броня: Нет **Т.в. 9 | Погл. 9/9/9/9**
SPD: 8/16/24/48
Навыки: Awareness.
Трейты: Bestial, Brutal Charge (2), Natural Weapons (0), Quadru-ped, Size (2), Unnatural T (4), Unruly.
Молотящие кулаки: Естественное оружие Молотильщика получает +1d10 урона и свойство Concussive (0).
Тяжеловоз: Молотильщик удваивает свой вес ношения и толкания (обычно до 664 кг и 2696 кг соотвественно).

R:2 | Ursir /Урсир

Урсир – редкие огромные шестилапые хищники, которых порой приручают как боевых скакунов. Урсир досаточно велики и сильны, чтобы нести в бой даже могучих космодесатников, а шесть лап позволяет им легко маневрировать, даже носясь на полной скорости.

Урсир										Раны: 26
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
35	01	9 50	8 41	23	10	31	29	16	–	–

Броня: Нет **Т.в. 8 | Погл. 8/8/8/8**
SPD: 8/16/24/48
Навыки: Awareness, Resistance (Cold), Stealth.
Таланты: Crushing Blow, Hardy, Iron Jaw.
Трейты: All-Terrain, Blades (2d10+2 R, Pen2, Tearing), Deadly Natural Weapons (2), Quadruped, Maneuverable, Size (2), Unnatural S (4), Unnatural T (4), Unruly, War-Trained.
Подмога: Когда Урсир находится под прямым управлением всадника, он может раз в ход свободным действием провести Финт или Давление с бонусом, равным уровню прокачки Survival всадника.

R: 2 | Serberys /Серберис

Серберис – полностью кибернетические скакуны Механикус, на которых в бой идут кавалеристы Скитарии. Их металлические копыта рассекают землю и камни, прокладывая путь через самые трудные преграды. Хотя Механикус не делятся этими скакунами добровольно, в стане Хаоса хватает Еретехов, что перепрограммируют трофейные за хорошую плату.

Серберис										Раны: 20
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
35	01	7 58	7 50	47	30	30	10	01	–	–

Броня: Панцирная броня (7/7/7/7) **Т.в. 7 | Погл. 14/14/14/14**
SPD: 10/20/30/60
Навыки: Acrobatics+10, Athletics, Awareness, Dodge+10.
Таланты: Die Hard, Iron Jaw, Hard Target, Sprint, Sturdy, Tireless.
Трейты: All-Terrain, Machine (7), Natural Weapons (0), Quadruped, Size (1), Unnatural S (2), Unnatural T (2).
Маглок: Всадник в жесткой броне на ногах или с бионическими ногами автоматически проходит броски на выпадение из седла Сереберисса и уменьшает штрафы на стрельбу из седла на 10.

Опции:
R:3|Сульфургончая – В голову Серберисса устанавливается Легион-Огнемет, не тратящий стандартные боеприпасы. Серберис или всадник может раз в Ход свободным действием провести из него выстрел.

R:3 | Marru /Марру

Элегантные и грациозные огромные крылатые кошки Марру определенно являются плодом генной инженерии ТЭТ. Хоть они и капризны и требуют питания исключительно мясом, Марру являются одними из немногих скакунов, способных к самостоятельному полету, и это многого стоит. Их экзотическая внешность и приятная на ощупь шерсть также сделали их популярными питомцами.

Марру										Раны: 12
WS	BS	S	T	A	I	P	W	F	Cor	Inf
40	01	45	50	38	15	6 42	23	29	–	–

Броня: Нет **Т.в. 4 | Погл. 4/4/4/4**
SPD: 8/16/24/48
Навыки: Acrobatics+10, Awareness, Dodge+20, Operate (Aeronautica) +10.
Таланты: Catfall, Heightened Senses (Hearing), Leap Up, Lightning Reflexes.
Трейты: Dark Sight, Deadly Natural Weapons (3), Flyer (8), Quadruped, Size (1), Unnatural Perception (2).
Ограниченная подъемная сила: Марру может летать, только если общий вес его всадника и снаряжения не превышает его вес ношения, не модифицированный Трейтом Quadruped (обычно 68 кг.) Это, как правило, значит, что летать на нем могут в основном только небольшие худые женщины или подростки, носящие только легкую броню и снаряжение.

Снаряжение Скакунов

Скакуны могут носить снаряжение и броню, специально сделанную под них. Это снаряжение и броня получают +1 к редкости и увеличивают свой вес в 4 раза (в 16 для скакунов Размером 2).

Скакун, носящий жесткую броню без улучшения Open Joints, получает дополнительно –1 SPD (после удваивания Трейтом Quadruped) и дает всаднику штраф –10 на все тесты маневрирования.

Скакуны без Трейта War-Trained или Machine не могут носить головное снаряжение, а если на них надеть противогаз, респиратор, или броню с закрытым шлемом, они теряют атаку укусом, если она у них была.

БАЙКИ

R:-1 | Motorcycle /Мотоцикл

Обычный гражданский мотоцикл, встречающийся на большинстве миров индустриального и выше уровней технологии.

SPD: 8/16/24/48
AP: 6 Структура: 6
Трейты: Sidecar (2), Size (1).

R:-1 | Minibike /Минибайк

Легкий и маневренный байк, способный легко проскальзывать через плотный трафик, проулки, и даже тоннели ульев.

SPD: 9/18/27/54
AP: 4 Структура: 5
Трейты: Maneuverable.

R:0 | Mountain Bike /Горный Байк

Этот легкий байк укреплен и амортизирован для движения по бездорожью.

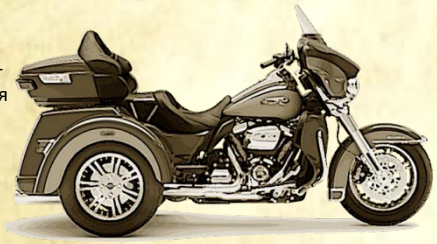
SPD: 8/16/24/48
AP: 6 Структура: 10
Трейты: All-Terrain, Maneuverable.
Телескопические рессоры: Байк уменьшает расчетную высоту падения на 3м и не требует бросков Operate, чтобы удержаться в седле, после падения и прыжков с высоты менее 3 м.

R:0 | Heavy Bike /Тяжелый Байк

Тяжелый укрепленный байк с мощным двигателем – основное средство передвижения банд байкеров в большинстве городов и ульев.

SPD: 10/20/30/60
AP: 9 Структура: 12
Трейты: Sidecar (2), Size (1).

R:0 | Trike /Трайк



Трехколесный байк, более приспособленный для езды с пассажиром.

SPD: 9/18/27/54
AP: 9 Структура: 15
Трейты: Size (1).
Трайк: Пассажир Трайка уменьшает штраф от скорости на 10 и не дает штрафов всаднику. Трайк не может совершать Занос.

R:0 | Quad Bike /Квадроцикл

Четырехколесный байк, приспособленный для езды по бездорожью.

SPD: 8/16/24/48
AP: 9 Структура: 15
Трейты: All-Terrain, Maneuverable.
Квад: Не может совершать Занос.

R: 1 | Seaskimmer /Морескимер

Распространенный одноместный водный транспорт, встречающийся на большинстве миров с морями и океанами, если вода в них не токсична или кислотна.

SPD: 8/16/24/48
AP: 7 Структура: 10
Трейты: Aquatic, Size (1).

R: 1 | Magboard /Магборд

Личная парящая платформа, популярная во многих ульях, но почти бесполезная вне стальных стен, за которые цепляются ее магнитные репульсоры.

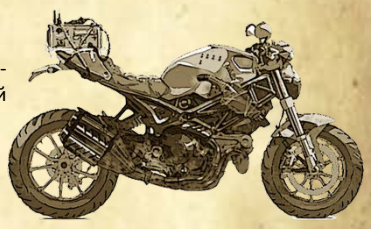
SPD: 7/14/21/42
AP: 4 Структура: 5
Трейты: Hoverer (7), Maneuverable, Stand.
Маг-полет: Магборд работает только когда окружен со всех сторон металлическими конструкциями, вроде внутри ульев или кораблей.

R: 1 | Mesian Ourider /Месианский Застрельщик

Один из самых популярных боевых байков Воющего Вихря, Застрельщик сочетает приличные боевые характеристики с простотой и удобством ремонта.

SPD: 10/20/30/60
AP: 9 Структура: 12
Трейты: Ablative Plating, All-Terrain, Integral Weapon, Sidecar (4), Size (1).
Интегрированное Оружие: Twin-Linked Autogun.
Коляска: Twin-Linked Heavy Stubber.
Легкий ремонт: Тесты ремонта Застрельщика получают бонус +20.

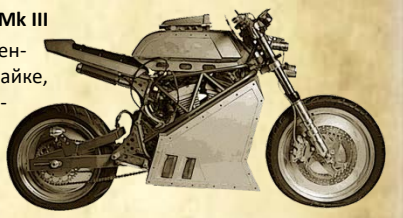
R: 1 | Type-18 /Тип-18



Массово производимый Муниторумом байк разведчиков Имперской Гвардии, Тип-18 задумывался как сугубо транспорт, с которого в бою нужно спешиваться, но это не никогда не останавливало солдат от пыток сражаться с него верхом.

SPD: 11/22/33/66
AP: 9 Структура: 12
Трейты: All-Terrain, Maneuverable, Size (1).
Наводчик: Тип-18 поставляется с Вокс-кастером, к которому кабелем присоединен магнокуляр Good.Q. Вокс-кастер занимает место пассажира, но может быть легко снят или установлен обратно полным действием.

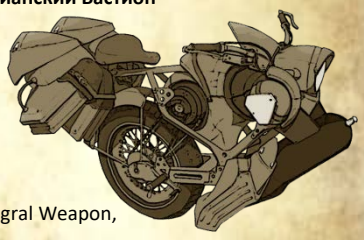
R: 1 | Rival MkIII /Соперник Mk III



Многие еретики, ищущие совершенства в ближнем бою верхом на байке, предпочитают этот паттерн, изначально созданный на Ксане, но ныне производимый многими независимыми Еретехами.

SPD: 10/20/30/60
AP: 11 Структура: 15
Трейты: Ablative Plating, Blades (1d10+4 R, Pen 2), Maneuverable, Size (1).
Выдвижные лезвия: Лезвия на байке скрываются в специальные пазы или выскакивают поворотом переключателя за свободное действие.
Крепление для копья: Всадник может закрепить копье или глефу на байк и держать это оружие в двуручном хвате, используя только одну руку. Это оружие может быть использовано только для Натиска и Верховой Атаки.

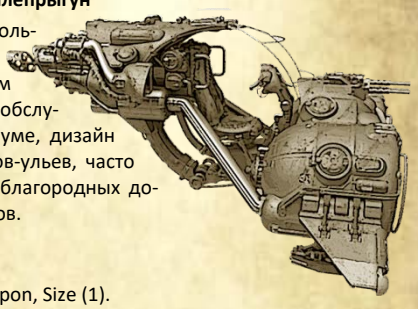
R: 1 | Castrian Bastion /Кастрианский Бастион



Этот невероятно прочный бронированный моноцикл балансируется мощным комплексом гироскопов, что делает его невероятно стабильным при самых крутых маневрах.

SPD: 9/18/27/54
AP: 15 Структура: 20
Трейты: Ablative Plating, All-Terrain, Integral Weapon, Maneuverable, Size (1).
Интегрированное Оружие: Flamer.
Гироскопический баланс: Всадник автоматически проходит тесты на выпадение из седла этого байка.

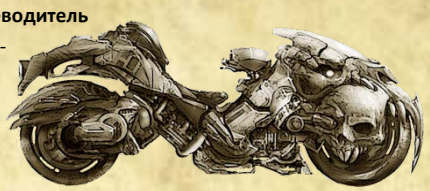
R:2 | Spyrejumper /Шпилепрыгун



Шпилепрыгун производится только на Неркомунде в кузницах дома Ван-Саар, но, будучи одним из самых дешевых и простых в обслуживании джетбайков в Империуме, дизайн встречается на множестве миров-ульев, часто на вооружении личной стражи благородных домов или элиты местных силовиков.

SPD: 9/18/27/54
AP: 9 Структура: 12
Трейты: Hoverer (7), Integral Weapon, Size (1).
Интегрированное Оружие: Twin-Linked Autogun.
Модульный дизайн: Почти все детали Шпилепрыгуна, кроме его техноарканных грав-репульсоров и обшивки, унифицированы с деталями обычных байков. Детали к обычным гражданским байкам (R –1) дают бонус +20 на его ремонт.

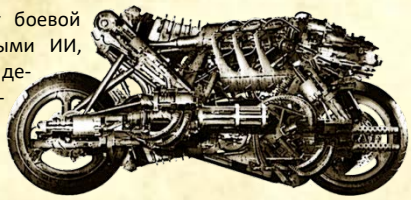
R:2 | Goredriver /Кровеводитель



Один из немногих (относительно) массово производимых демонических байков, Кровеводитель особенно популярен среди чемпионов Кхорна.

SPD: 10/20/30/60
AP: 12+4 Структура: 15
Трейты: Ablative Plating, All-Terrain, Blades (1d10+2 R, Pen 2, Tearing), Daemonic (4), Size (1).
Кровь богу крови: Не считает кровь и трупы трудным ландшафтом.
Питающийся кровью: Каждый раз, когда водитель Кровеводителя убивает противника рукопашной атакой или лезвиями байка, лезвия байка получают +1 Dmg до максимума в 8. Бонус теряется по завершении боя.
Одержимый: Кровеводитель одержим Гончей Плоти (W 40, Inf 21, Связывание 2). Он имеет демоническое свойство Ищейка из списка демонического оружия Кхорна и Дорога Демонов из списка байков.

R:2 | Belator Mk IX /Белатор Mk IX



Шедевр кузниц Ксаны, этот боевой байк оборудован ограниченными ИИ, скованным вселением малого демона, и способен к самостоятельным действиям по команде всадника.

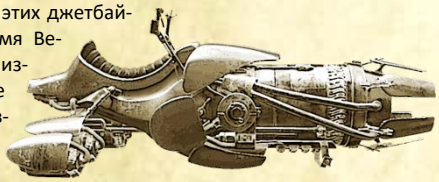
SPD: 11/22/33/66
AP: 15 Структура: 17
Трейты: Ablative Plating, Integral Weapon, Maneuverable, Size (1).
Интегрированное Оружие: Twin-Linked Rotor Cannon.
Спонсоны: Интегрированное оружие байка может использоваться с углом обстрела до 270° вместо 45°, теряя свойство Twin-Linked.
Изуверский Интеллект: Белатор Mk IX может выполнять голосовые команды авторизированного всадника, в т.ч. по воксу – байк оборудован своей вокс-бусиной. Он имеет базовый порог Operate (Surface) в 50 и BS 30. ИИ отключается, если всадник держит руль

R:2 | Vulture Skyglider /Небоглайдер Стервятник

Эта высокотехнологическая личная парящая платформа производится только в кузницах Главианского культа Микро-Омниссии и высоко ценится охотниками за головами.

SPD: 10/20/30/60
AP: 8 Структура: 8
Трейты: Ablative Plating, Integral Weapon, Hoverer (10), Stand.
Интегрированное Оружие: Webber, Twin-Linked Hot-Shot Pistol, Auxiliary Grenade Launcher.

R:3 | Dagger Jetbike /Джетбайк Кинжал



Технологии производства этих джетбайков были утрачены во время Великой Ереси, но их было произведено достаточно, что даже 10 000 лет спустя эти древние машины можно найти на большинстве технологически развитых миров, пусть и в очень малых количествах.

SPD: 13/26/39/78
AP: 10 Структура: 15
Трейты: Hoverer (13), Size (1).

R:3 | Aetherboard /Эфирборд

К'Сальский Эфирборд очевидно является попыткой имитировать Диск Тзинча с помощью техномагии и двигателей душ, не прибегая к вселению демона.

SPD: 9/18/27/54
AP: 9 Структура: 10
Трейты: Ablative Plating, Blades (1d10+4 E, Pen 0, Shocking), Hoverer (9), Maneuverable, Stand.
Щит душ: Эфирборд имеет не перегружающийся колдовской щит-дефлектор 1-81, но не позволяет использовать талант Iron Mount.
Пси-резонанс: Всадник-псайкер получает бонус +2×бPR на все тесты управления Эфирбордом.

R:3 | Legion Assault Bike /Штурмовой Байк Легиона

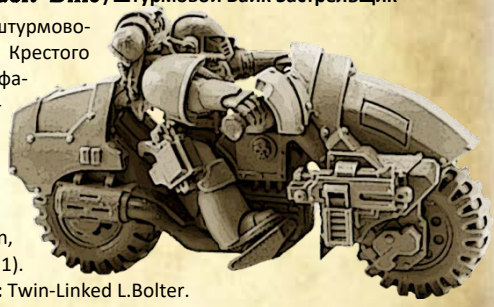
Одни из самых тяжело бронированных и мощных байков в Галактике, эти машины в большинстве своем были произведены еще до Великой Ереси. Как Легионы Хаоса, так и Ордена Лоялистов выставляют на поле боя целые отряды на этих могучих байках.

SPD: 10/20/30/60
AP: 18 Структура: 20
Трейты: Ablative Plating, All-Terrain, Blades (1d10+8 R, Pen 2), Integral Weapon, Legion, Sidecar (10), Size (1).
Интегрированное Оружие: L.Combi-Bolter.
Коляска: L. Heavy Bolter.

Опции:

За смену работы и тест Tech-Use–10 интегрированное оружие может быть заменено на следующее (добывается отдельно):
L.Combi-Bolter –> **L. Flamer**, или **L. Revolver Grenade Launcher**, или **L. Meltagun**, или **L. Plasmagun**, или **L. Gravgun**.
L.Heavy Bolter –> **L. Heavy Flamer**, или **L. Multi-Melta**.
R:3| Крепление для копья: Всадник может закрепить копье или глефу на байк и держать его в двуручном хвате, используя только одну руку. Это оружие может быть использовано только для Натиска и Верховой Атаки.

R:4 | Outrider Assault Bike /Штурмовой Байк Застрельщик



Этот древний паттерн штурмового байка времен Великого Крестого Похода и Ереси выпал из фавора после Ереси из за трудности обслуживания.

SPD: 12/24/36/72
AP: 20 Структура: 20
Трейты: Ablative Plating, All-Terrain, Integral Weapon, Legion, Maneuverable, Size (1).
Интегрированное Оружие: Twin-Linked L.Bolter.
Спонсоны: Интегрированное оружие байка может использоваться с углом обстрела до 180° вместо 45°, теряя свойство Twin-Linked.

Опции:

За смену работы и тест Tech-Use–20 интегрированное оружие может быть заменено на следующее (добывается отдельно, всегда парой идентичных моделей, что считается как Twin-Linked после установки):
L. Bolter –> **L. Flamer**, или **L. Revolver Grenade Launcher**, или **L. Meltagun**, или **L. Plasmagun**, или **Volkite Caliver**.
R:2| Лезвия: Байк получает Трейт Blades (1d10+8 R, Pen 2).
R:3| Крепление для копья: Всадник может закрепить копье или глефу на байк и держать его в двуручном хвате, используя только одну руку. Это оружие может быть использовано только для Натиска и Верховой Атаки.

R:5 | Scimitar Jetbike /Джетбайк Скимитар

Лишь единицы этих древних джетбайков дожили до 41-го тысячелетия, т.к. тайна производства их репульсоров была утеряна.

SPD: 13/26/39/78
AP: 18 Структура: 25
Трейты: Ablative Plating, Hoverer (13), Integral Weapon, Legion, Size (1).
Интегрированное Оружие: L. Heavy Bolter.

Опции:

За смену работы и тест Tech-Use–30 интегрированное оружие может быть заменено на следующее (добывается отдельно):
L. Heavy Bolter –> **L. Heavy Flamer**, или **L. Multi-Melta**, или **L. Plasma Cannon**.
R:2| Лезвия: Байк получает Трейт Blades (1d10+8 R, Pen 2).
R:3| Крепление для копья модели Шамшир: Всадник может закрепить копье или глефу на байк и держать его в двуручном хвате, используя только одну руку. Это оружие может быть использовано только для Натиска и Верховой Атаки и наносит +1d10 урона.
R:4| Спонсон модели Балок: На байк можно установить 6 Легион Болтеров одинаковой модели (добываются отдельно), которые считаются как Hurricane Bolter. Из него можно стрелять одновременно с интегрированным оружием.